
¡Nueva!
REVISTA OFICIAL
La revista con CD para todos los jugadores de los Sims™ 2 • Nº 1 • 5,95 €
Los Sims™ 2
Sim-Sorteo
60 regalos exclusivos
BricoSims
¡Hazlo tú mismo!
• Diseña tu ropa y tatuajes
• Construye piscinas alucinantes
• Crea restaurantes, residencias y centros urbanos…
Avance
Los Sims™ 2 Abren Negocios
¡En exclusiva, todos los detalles de la nueva expansión de Los Sims™ 2!
Mundo Sims
Multiplica tus Sims
Utilidades • Las mejores Webs • Descargas de lujo…
Todo para Los Sims™ 2 y sus expansiones
¡Disfruta a tope con tus Sims!
Noticias • Prácticos • Estrategias • Guías y Trucos • Tutoriales • Descargas...
CD Original en el interior
Lo mejor de los Fans
• 20 fantásticos diseños de ropa
• Desafíos para los jugadores incansables...
Fantásticos Bonus especiales
• Andy y Lucas en tu barrio • Nuevo coche, el FIAT Grande Punto
Herramientas y extras oficiales
• Diseñador de Casas Plus • Parches • Gestor de Contenidos
• Fansite kits • Música • Objetos • Minijuegos • Barrios...
¡CD CON LOS MEJORES EXTRAS!



Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Redacción y coordinación
Tomás González

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Inés Mesa

Colaboradores
J. A. Pascual (redacción),
P. Leceta (CD-Rom)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha,
Chusa Arcones

Diseño Original
Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Directora de Distribución
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Rosa Juarez

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: Printone
Avenida de los Yeseros 24
28340 Valdemoro (Madrid)

REVISTA OFICIAL DE LOS SIMS™ 2
Es un producto editado por Axel Springer España S.A, publicado con la autorización de Electronic Arts

Depósito legal: M-51161-2005

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
4/2006
Printed in Spain

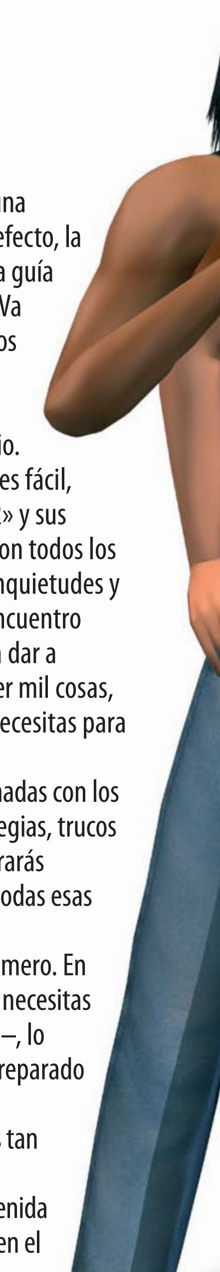




HOBBY PRESS es una marca de
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
axel springer



¡Bienvenido!



Quizá te haya sorprendido encontrar en tu quiosco una revista dedicada por completo a «Los Sims™ 2». En efecto, la publicación que tienes en tus manos no es sólo una guía de juego, ni un libro centrado en nuestros personajes favoritos... Va más allá, es una revista en la que tú y tus Sims seréis los auténticos protagonistas. Una revista donde se recogerán todas las noticias, curiosidades y secretos relacionados con los juegos, con información y contenido exclusivo que no encontrarás en otro sitio.

¿Y por qué una revista dedicada al universo Sim? La respuesta es fácil, porque un mundo tan rico como el que acompaña a «Los Sims™ 2» y sus expansiones se merece una publicación en contacto constante con todos los jugadores. Una revista viva capaz de dar respuesta a todas sus inquietudes y que se enriquezca entre todos. Queremos que sea el punto de encuentro donde nos reuniremos todos los jugadores de «Los Sims™ 2» para dar a conocer nuestras creaciones, proponer desafíos, aprender a hacer mil cosas, preguntar dudas y encontrar todas las respuestas. Todo lo que necesitas para poder jugar más y mejor con tus Sims.

Por supuesto, aquí también estarán las últimas noticias relacionadas con los juegos y los logros de los aficionados, contenido exclusivo, estrategias, trucos y consejos para «Los Sims™ 2» y sus expansiones. Además, encontrarás variadas secciones prácticas para aprender a hacer, paso a paso, todas esas cosas que harán que tus Sims sean únicos.

No queremos olvidar el CD exclusivo que acompañará a cada número. En él vas a encontrar contenido oficial, –todas las herramientas que necesitas para poner en práctica los ejemplos que encontrarás en la revista–, lo mejor de los fans –no te pierdas la sección desafíos que hemos preparado para los jugadores más osados– y otras muchas sorpresas.

Llega el momento de pasar la página. Esperamos que te lo pases tan bien con la revista como nosotros durante los meses que hemos invertido en desarrollar el proyecto. Desde aquí te damos la bienvenida y te animamos a que nos cuentes qué te ha parecido. ¡Nos vemos en el próximo número!

Sumario
Todo el contenido de la revista

En el CD



Pág. 6

ENTÉRATE CON DETALLE de todo el contenido del CD de la revista: Herramientas Oficiales, Contenidos Oficiales, Nuestra Comunidad y Los mejores Extras.

Actualidad



Pág. 8

UN BUEN FAN DE LOS SIMS™ debe estar al día en todo lo que ocurre en, por, de y para su juego. Ésta es la sección que te acerca todos los Sim-acontecimientos.

Reportaje



ASI SON TUS CRIATURAS. ¿Qué tal un repaso a las características del juego y sus dos expansiones?

Pág. 12

ESTO SON, ESTO APORTAN. Las principales novedades de cada expansión y los cambios que aportan al juego.

Estrategias & Trucos

Los Sims™ 2

Pág. 28

Universitarios

Pág. 34

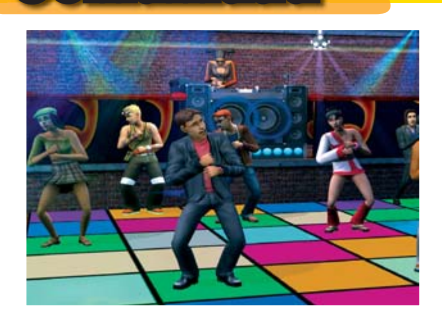
APROVECHA LA UNIVERSIDAD. Con estos consejos tendrás 4 años geniales combinando estudios y fiestas.

Noctámbulos

Pág. 42

EXPRIME LA NOCHE. Lee estas estrategias y aprovecharás mucho más tus escapadas al Centro Urbano.

Comunidad





Pág. 16

¿QUÉ ES LO QUE QUIERES? Todo lo que ofrecen los fans de Los Sims™ desde cualquier rincón del mundo. Te lo contamos, te lo traemos, te lo explicamos... limítate a disfrutarlo.

¿QUÉ ES LO QUE OFRECES? Cualquier cosa que hayas creado para Los Sims™ tiene cabida en estas páginas, que para eso son tuyas y de toda la comunidad de jugadores.

Sim-dudas



Pág. 60

¿ALGÚN PROBLEMA? Para eso estamos nosotros, para solucionártelos. Configuración, instalación, funcionamiento del juego y de todas las mejoras y añadidos...

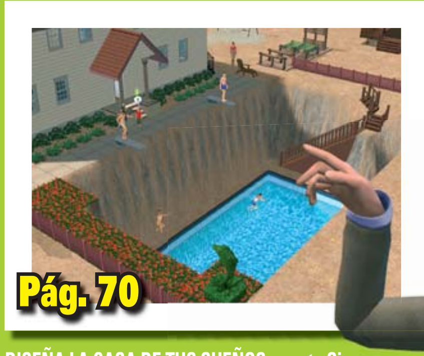
En este número

La mejor información sobre «Los Sims™ 2» y sus expansiones

BricoSims



PERSONALIZA TUS SIMS. Entra con nosotros al taller de BricoSims y cambia el juego de arriba a abajo.



Pág. 70

DISEÑA LA CASA DE TUS SUEÑOS para tu Sim tatuado, un garaje especial y piscinas geniales.

Sim-Sorteo

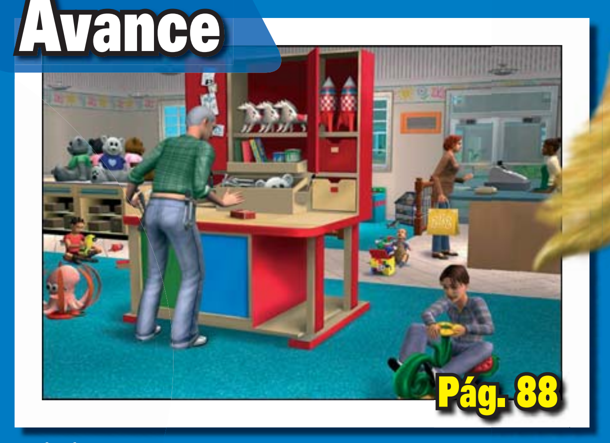


¡Participa y gana!

LLENA DE SIMS aún más tu habitación con los regalos que sorteamos: ¡un montón de objetos relacionados con tu videojuego favorito!

Pág. 86

Avance



Pág. 88

¡ASÍ IRÁN LOS NEGOCIOS! Aquí está la primera información sobre la tercera expansión del juego. Los Sim™ 2 Abren Negocios. ¡Te va a encantar!

El contenido, al detalle

En el CD

Aquí vas a encontrar un montón de trucos, secretos y curiosidades. ¿Quieres ponerlos en práctica? Ánimo, instala las herramientas, personajes y desafíos incluidos en el CD.



¡Cómo arrancar

Introduce el CD en tu unidad lectora. La aplicación arrancará automáticamente. La portada te muestra las cuatro secciones principales: Herramientas Oficiales, Contenidos Oficiales, Nuestra Comunidad y, por último, Los Extras. Selecciona el contenido que te interese y lee en estas páginas los detalles necesarios para instalarlo correctamente.

Contenidos Oficiales



Iconos

Una colección de iconos de «Los Sims™ 2» para que los uses en tus carpetas, ficheros de arranque, foros, Messenger, etc. ¡Dale un aire Sim a todo tu ordenador!

¿Cómo lo instalo?

Pincha en el botón Copiar en... Elige el icono, y a continuación la carpeta en donde lo vas a copiar.

Minijuego «Noctámbulos»

¿Crees que tienes lo que hay que tener para ligar?¡Responde a las preguntas y elige la opción correcta en este divertido minijuego y compruébalo!

¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón Instalar. El minijuego se pondrá en marcha automáticamente. Sigue las instrucciones en pantalla para jugar.

Música

Añade 5 nuevas emisoras de radio y 25 nuevas melodías para incluir en las películas grabadas con el Modo Cámara. ¡Tus Sims no podrán dejar de bailar!

¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón "Copia en..." y elige el grupo de canciones: emisoras de radio, películas, y películas de terror. Las dos últimas puedes copiarlas en cualquier carpeta y usarlas con cualquier editor de vídeo para incluirlas en las películas de los Sims que hayas grabado.

Las emisoras de radio debes copiarlas en la carpeta:

C:\Documents and Settings\[Nombre de Usuario]\Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2\Music.

Aquí encontrarás otras carpetas que representan a las emisoras: Hiphop, Pop, Techno, etc. Copia las canciones a la carpeta de la emisora que más te guste.

Arranca el juego y, en el Panel de Control Universal, pincha en el icono "Opciones". A continuación elige "Opciones de Audio". Si activas el icono de Altavoz, podrás acceder a las solapas de las emisoras. Activa o desactiva las canciones que quieras. Después, cuando controles a una familia Sim que tenga un aparato musical, podrás sintonizar una emisora.

Barrios

Ying Yang es un nuevo terreno que puedes utilizar para construir un nuevo barrio si te has cansado de los originales. Está formado por dos enormes islas unidas por diversos puentes. ¿A qué esperas para probarlo?

¿Cómo lo instalo?

Pincha en el botón Copiar En... Para que el nuevo terreno sea reconocido sin problemas por el juego, tendrás que copiarlo en la siguiente carpeta:

C:\Documents and Settings\[Nombre de Usuario]\Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2\SC4Terrains

[Nombre de usuario] es el nombre de la sesión que has escrito al iniciar o instalar Windows. Ten en cuenta que puedes haber movido la carpeta Mis Documentos a otro lugar.

Si copias correctamente los ficheros, cuando crees un nuevo barrio podrás elegir el terreno Ying Yang para edificar.

Vídeos

¿Aún no tienes la expansión «Los Sims™ 2 Noctámbulos»? ¿Quieres saber todo lo que ofrece? Echa un vistazo a los seis entretenidos vídeos promocionales que desvelan todos sus misterios.

¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón Selecciona... para elegir el vídeo que quieres ver. A continuación, presiona la tecla Play.

Contenido Extra Halloween

Cualquier momento es bueno para celebrar una Noche de Brujas inolvidable con los 10 objetos de Halloween incluidos en el CD.

¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón Copiar en... y elige cada una de las 10 personalizaciones diferentes.

Selecciona la carpeta de destino en donde lo vas a copiar. Seguidamente entra en ella y haz un doble clic en cada fichero que tenga la extensión .SIMS2PACK.

Fondos de Pantalla

18 tapices listos para colocar en el Escritorio. ¡No te pierdas los divertidos fondos navideños! Hay diferentes resoluciones: 800x600, 1024x768, 1280x1024, y 1680x1050.

¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón Copiar en... Pincha en el tapiz que quieras instalar, en función de la resolución que utilice tu escritorio de Windows. El tapiz se instalará automáticamente.

Nuestra Comunidad



Diseños de ropa

12 nuevos diseños de ropa para poner guapos a tus chicos y lucirse por todo el vecindario: vestidos, trajes y camisetas para niños y adultos de ambos géneros. Disfruta con los jerseis de lana con motivos navideños, así podrás prolongar la navidad un poco más...

¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón Copiar en... y elige el fichero que quieres instalar. Indica la carpeta en donde lo vas a copiar. Seguidamente entra en ella y haz un doble clic en cada fichero que tenga la extensión .SIMS2PACK. Cuando entres en el Creador de Sims, encontrarás los diferentes vestidos en los catálogos correspondientes, marcados con un asterisco.



Desafíos

Atrévete a resolver estos tres competitivos Desafíos.

DESAFÍO 1: ¡Guardería caótica! ¿Podrá un abnegado padre atender a seis bebés, antes de que se los quite la asistenta social?

DESAFÍO 2: Sueño Universitario (Sólo con la expansión «Los Sims™ 2 Universitarios»). ¿Es posible aprobar una carrera sin tener que ir a clase y sin tener que hacer los trabajos escolares?

DESAFÍO 3: Lucas, el científico chiflado. ¿Puede un viejo excéntrico y huraño que no recibe visitas, echarse novia y "convencerla" para que se vaya a vivir con él a su extrañísima residencia?

¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón Copiar en... y elige un Desafío. Indica la carpeta en donde lo vas a copiar.

A continuación entra en ella y haz un doble clic en cada fichero con extensión .SIMS2PACK.

Consulta la sección Desafíos de la revista para descubrir los detalles correspondientes sobre cómo colocar la casa con el contenido del reto.

Herramientas oficiales



Diseñador de casas plus

Con esta aplicación gestionas todos los suelos y recubrimientos de pared que tengas instalados en tu equipo.
Con el visor incorporado podrás borrarlos, clonarlos, o modificarlos, usando un programa de retoque fotográfico. También es posible añadir nuevos diseños que hayas creado por tu cuenta.

¿Cómo lo instalo?

Pincha sobre el botón Instalar y sigue las sencillas instrucciones que te aparecerán en la pantalla.

Gestor de contenido de Los Sims™ 2

Si has instalado ropas, personajes, casas y objetos personalizados, verás que dicho material se mezcla con el contenido propio del juego. Con el Gestor de Contenido podrás ver todas tus personalizaciones agrupadas por categorías y activar, desactivar o borrar las que quieras.

¿Cómo lo instalo?

Pincha sobre el botón Instalar y sigue las sencillas instrucciones que te aparecerán en la pantalla.

Fansite kits Los Sims™ 2 y Noctámbulos

¿Eres un fan acérrimo de «Los Sims™ 2» y quieres compartir tu afición con todo el mundo? Ahora lo tienes muy fácil: con estos dos Fansite Kits tendrás a tu disposición todo el material gráfico que necesitas para montar una web espectacular: fondos de pantalla, iconos, logos, plantillas, banners, trailers, capturas...

¿Cómo lo instalo?

Pincha en el botón "Copiar en...".

A continuación introduce la carpeta seleccionada para copiar el Fansite Kit.

Cuando termine la copia accede a la carpeta y allí encontrarás todo el material que puedas necesitar.

Parches del juego y las expansiones

Durante el mes de octubre, Maxis ha actualizado el juego original y las dos expansiones con nuevos parches que corrigen errores, y añaden muchas mejoras.
Consulta la sección de Noticias para conocer las novedades de cada uno de los tres parches, que hemos incluido en el CD.

¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón Actualizar y elige el parche que quieras instalar. El proceso es automático.

Los mejores extras



Skins de Andy y Lucas

¡Juega con los cantantes de moda! Instala los "skins" de Andy y Lucas, y podrás añadirlos a cualquier unidad doméstica, listos para meterse en líos y convertirse en los reyes del karaoke.

¿Cómo lo instalo?

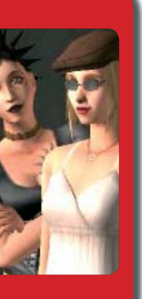
Pulsa el botón Copiar en..., elige un personaje e indica la carpeta de destino. Seguidamente entra en ella y haz un doble clic en cada fichero con extensión .SIMS2PACK. Cuando accedas al Creador de Sims, los encontrarás en la sección de adultos varones.

Nuevo coche para tu garaje

Si tienes la expansión «Los Sims™ 2 Noctámbulos», puedes instalar el nuevo coche oficial: el flamante FIAT Grande Punto. Tus Sims serán la envidia del barrio con este exclusivo vehículo.

¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón Copiar en... Indica la carpeta en donde lo vas a copiar. Entra en ella y haz un doble clic en el fichero con extensión .SIMS2PACK. Después accede al Modo Comprar del juego, y revisa la sección Vehículos para localizar el FIAT Grande Punto.




[1]


[2]

[1] Ligar no es fácil. Un paso en falso y... ooooops [2] La segunda expansión está dedicada a la vida nocturna. [3] El juego siempre está lleno de humor y toques absurdos. [4] y [5] Los Sims no pueden vivir sin las relaciones sociales. Es importante tener muchos amigos y, por supuesto, conseguir pareja.


[3]


[4]


[5]

Mucho más que un videojuego

¡Los Sims!

¿Cómo que aún no conoces el videojuego más vendido de la historia? Millones de fans viven otras vidas a través de una criatura virtual y ya es todo un fenómeno social y cultural...

A Will Wright, una leyenda en el mundo de los videojuegos, se le ocurrió que sería interesante un simulador social en el que manejar a un personaje en situaciones realistas y cotidianas. ¡Y resultó ser algo más que interesante! Rápidamente se convirtió en un éxito sin precedentes, jugado por millones de aficionados que lo han llevado mucho más allá que ningún otro videojuego.

«Los Sims™» nació en el año 2000, asombrando por su original planteamiento y por todo lo que permitía hacer con sus personajes. Pero no era más que el principio... Maxis se ocupó de que nunca faltaran las novedades lanzando al mercado un montón de expansiones que, periódicamente, ampliaban alguna faceta que no había podido ser tratada con detalle en el juego original: las vacaciones, las citas, las fiestas, las mascotas... aunque lo más importante estaba por llegar. «Los Sims™ 2» amplió muchísimo más las posibilidades y sus expansiones llevan camino de componer la simulación virtual más real y divertida. Su próxima expansión, «Los Sims™ 2 Abren Negocios» nos llevará al mundo laboral de nuestras criaturas a partir del 1 de marzo, continuando un fenómeno que ha dado lugar a miles de páginas web en internet, millones de jugadores e innumerables versiones del juego para consolas o teléfonos móviles. ¡Larga vida a nuestros Sims!

¿Sabías que...

...entre los innumerables récords de «Los Sims™» destaca que la serie ha superado el millón de unidades vendidas, sólo en nuestro país. ¡Somos muchos fans españoles!

Todos los Sims que te puedes comprar

» PC 1ª Generación

Los Sims: Edición Deluxe .... 19,95 €
Los Sims: Gigaluxe .... 49,95 €
Los Sims: House Party .... 9,95 €
Los Sims: Primera Cita .... 9,95 €
Los Sims: de Vacaciones .... 9,95 €
Los Sims: Animales a raudales.. 9,95 €
Los Sims: Superstar .... 9,95 €
Los Sims: Magia Potagia .... 9,95 €

» PC 2ª Generación

Los Sims 2 .... 59,95 €
Los Sims 2 Universitarios .... 29,95 €
Los Sims 2 Noctámbulos .... 29,95 €

» En Consola

• PS2
Los Sims .... 29,95 €
Los Sims Toman la Calle .... 29,95 €
Los Urbz: Sims en la Ciudad. 29,95 €
Los Sims 2 .... 63,95 €

• Xbox
Los Sims 2 .... 59,95 €

• GC
Los Sims 2 .... 59,95 €

• PSP
Los Sims 2 .... 49,95 €
(A la venta 18 enero)

• NDS
Los Sims 2 .... 44,95 €

• GBA
Los Sims 2 .... 44,95 €

¿Quién es el padre de los Sims?

Will Wright: un genio muy especial

- Le gusta pasearse por las oficinas de Maxis montado en un patinete eléctrico de color rojo.
- El nombre de su compañía es la hora de nacimiento de Will Wright, escrita al revés: Six A. M. (Seis de la mañana).
- Ha sido nombrado por la revista Entertainment Weekly una de las 100 Personas Más Creativas del Mundo y también figura en la lista de las 50 Personas Más Importantes en el campo de la tecnología, elaborada por la revista Time.
- Se ha ganado su propia Estrella de la Fama en el Salón de las Artes y las Ciencias Americanas.

Considerado un genio de los videojuegos, Will Wright se ha mantenido en lo más alto durante 20 años, creando juegos familiares que fomentan la relación entre los jugadores.

En 1984, con 22 años, diseñó «Raid on Bungeling Bay», en el que un helicóptero atacaba unas islas, pero pronto empezó a pensar que era más divertido crearlas que destruirlas. En 1987 fundó, junto a Jeff Braun, la compañía Maxis.

SIM CITY (1989) proponía construir una ciudad y controlar factores tan poco habituales en los videojuegos como el tráfico o la basura. Pronto comenzaría a ser usado en colegios y a dar pie a docenas de variantes: «Sim Earth», «Sim Ant», etc. «Sim City 2000» (1993) marcó el camino durante la década siguiente entre los juegos de gestión económica.

LOS SIMS (2000) rompe moldes gracias a su política de expansiones y personalizaciones. «Los Sims 2» (2004) elevó este concepto hasta el infinito. Actualmente, Will Wright está trabajando en el juego «Spore».

SimCity 4000

Los Sims™

Los Sims™ 2

¡La imagen

Una Navidad sin Los Sims™ no es Navidad

NUEVOS OBJETOS OFICIALES GRATUITOS. Por suerte, EA lo sabe bien y se ha encargado de colgar en la página web oficial española una serie de objetos oficiales con los que los más rezagados podrán adornar los últimos momentos de estas fiestas navideñas u organizar una Navidad Sim en cualquier día del año. Ya te puedes imaginar lo que hay: adornos, luces, ropa con mucho color rojo y blanco...

» http://www.lossims.ea.com





¿Dónde...

...se van los Sims? A televisión, porque MTV ha emitido un documental dedicado al juego más popular de la historia. Puedes verlo en su página web oficial: http://www.mtv.com/games/video_games/monthly_features/gaming_week_05/index.jhtml



¿Qué...

...cuenta el nuevo capítulo de la serie "The Strangerhood"? Rooster Teeth Production ha estrenado el séptimo capítulo de la serie "The Strangerhood", una comedia repleta de intrigas protagonizada por los Sims. Merece la pena seguirla -en inglés- y puedes descargarla en sh.roosterteeth.com/archive

¿Cuándo...

... tuvimos descargas navideñas? Pues desde hace ya alguna semana, pero estás a tiempo: entra en la pantalla de barrio y accede al Gestor de Contenido Personalizado para descargar un árbol, una corona y un colgante.



¿Cómo...

...gestionar todas las descargas del juego? Con la nueva versión del Gestor de Contenidos de «Los Sims™ 2», una herramienta para controlar los objetos, personajes y vestuario tanto oficial como de los fans que hayas añadido. Búscalo en el CD que acompaña a esta revista.



formidable



Sims para todos

TODOS LOS ORDENADORES Y CONSOLAS disfrutan de su juego de Los Sims™ y cada versión se adapta, además, a la perfección a las posibilidades que ofrece cada una de las plataformas.

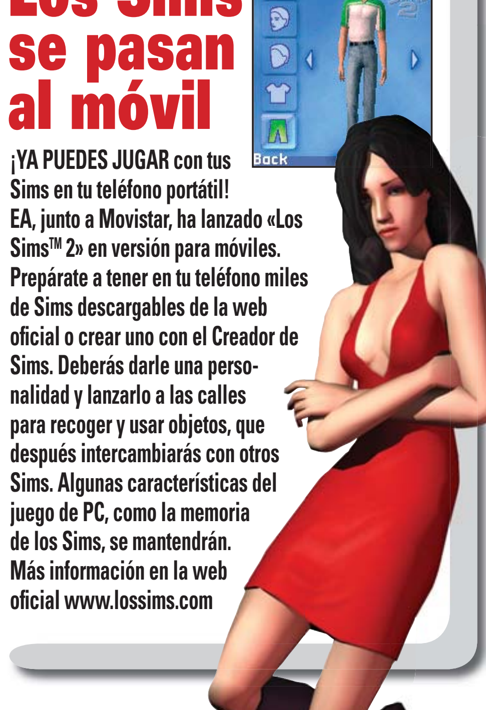
lamentable



No pudo ser...

EN NOVIEMBRE se dio a conocer la lista de juegos, personajes y personalidades que tendrán su Estrella de la Fama 2006 en el Walk of Games. «Los Sims™» estaba entre los finalistas pero finalmente han ganado nombres como «Final Fantasy», Lara Croft, John Carmack o Sid Meier. ¡Será para el 2007!

Lo +HOT



Los Sims se pasan al móvil

¡YA PUEDES JUGAR con tus Sims en tu teléfono portátil! EA, junto a Movistar, ha lanzado «Los Sims™ 2» en versión para móviles. Prepárate a tener en tu teléfono miles de Sims descargables de la web oficial o crear uno con el Creador de Sims. Deberás darle una personalidad y lanzarlo a las calles para recoger y usar objetos, que después intercambiarás con otros Sims. Algunas características del juego de PC, como la memoria de los Sims, se mantendrán. Más información en la web oficial www.lossims.com



En pocas palabras

- Tus criaturas evolucionan, se agrupan, toman contacto con otras y crecen hasta construir una nave espacial y abandonar su planeta.
- Visitan otros mundos e intentan colonizarlos, viajan a galaxias lejanas y buscan vida inteligente.
- En otros planetas podrán comunicarse con criaturas menos evolucionadas, conquistarlas, destruirlas o ayudarlas a evolucionar.

Lo último de Will Wright

Llega Spore

El genial creador quiere volver a revolucionar el género

Aunque supervisa las expansiones de «Los Sims™ 2», su inquieta mente ya trabaja en otro juego para 2006: «Spore». En él comenzarás con una célula que tendrá que comer, crecer y poner un huevo. Del huevo saldrá una criatura más evolucionada y sucesivas generaciones darán lugar a criaturas más complejas que formarán tribus y poblados, encontrarán tribus rivales para comerciar, fusionarse, o combatir, fabricarán una nave espacial y colonizarán nuevos mundos, muchos diseñados por otros jugadores, viajarán a otras galaxias... «Spore» promete ser magistral, inmenso, abierto, original, y completamente personalizable. Más información: spore.ea.com





¡sorpresa!



¡Andy & Lucas de paseo por Simcity!

EL FAMOSO DÚO ANDY & LUCAS se hizo popular entre los fans de nuestro juego favorito al convertirse en Sims para grabar el vídeo musical "Mi Barrio". Ahora puedes convertir el videoclip en realidad, en el CD encontrarás los Sims de Andy y Lucas y si además tienes «Noctámbulos» y sintonizas la emisora de radio House, podrás escuchar dos temas del grupo: Madre y Mi Barrio.



Andy
- Nombre: Andy Morales
- Horóscopo: Aries
- Edad: Adulto
- Aspiración: Popularidad



Lucas
- Nombre: Lucas González
- Horóscopo: Libra
- Edad: Adulto
- Aspiración: Familiar





Similar a la versión PC pero algo más limitada. Crea Sims, construye e intercambia casas y objetos. Se premiará la exploración y uso de objetos, habrá un modo pantalla partida para 2 jugadores y la versión PS2 será compatible con la cámara Eye Toy.



¡Conviértete en una estrella de la televisión! En esta adaptación debes diseñar Sims que tomarán parte en el rodaje de 20 capítulos de la serie "Strangetown". Cumple un montón de misiones y juega entre rodaje y rodaje a los ocho minijuegos incluidos.

Los Sims™ 2 para Nintendo DS

La versión para Nintendo DS propone al jugador convertirse en el dueño de un hotel y mantener contentos a los clientes. Podrá cambiar la decoración o la música con la pantalla táctil y el micrófono, así como intercambiar elementos con otros jugadores.

¡Ni un aficionado sin su Sim!

Habrá Sims para todos

Tenía que suceder tarde o temprano: los Sims también habitan en las consolas.

La franquicia de los Sims™ nació en el PC hace más de un lustro y, aunque hace tiempo vieron la luz algunas versiones del juego para las consolas, EA y Maxis han puesto toda la carne en el asador para que todas las máquinas existentes, incluida la nueva portátil PSP de Sony, disfruten de la versión correspondiente de «Los Sims™ 2».

» NO TODO ES LO MISMO La principal novedad es que cada consola dispondrá de un juego distinto, en función de sus posibilidades. Pero el cambio de formato no quiere decir que todo sean restricciones, sino que también se aprovechan particularidades como la cámara Eye Toy para la versión PS2, mediante la que incorporar imágenes reales a los decorados del juego, o el micrófono y el lápiz táctil de la Nintendo DS y su conexión inalámbrica para intercambiar contenido con otros jugadores, una prestación que también incorporará la Sony PSP... Versiones para todos los gustos y todas llenas del más puro estilo Sims. ¡No podemos esperar ni un instante más!



¡última hora

Nuevos parches y descargas oficiales

Parche para Los Sims™ 2

- Soluciona problemas de la subida y exportación de casas.
- Evita el borrado accidental de ficheros.
- Corrige problemas de descarga de objetos.
- Corrige el "salto" no intencionado de sims con muchos recuerdos.
- Los visitantes ya no se llevan a los bebés cuando se van de la casa.
- Un sim viudo puede volver a casarse.
- Las asistentas pueden recoger las cajas de pizzas y los biberones.
- Solucionado el bug que impedía a un sim abandonar las zonas recreativas.
- Los adolescentes no reciben el deseo "escribir una novela" (que no pueden cumplir).
- El repartidor de periódicos ya no se atasca en casas con muchos objetos.
- Y mucho más...

Parche Los Sims™ 2 Universitarios

- Solucionado un bug que hacía desaparecer objetos y memorias.
- Ya no puedes resucitar a más de 8 Sims en una misma casa.
- Resueltos problemas relacionados con los teléfonos móviles.
- Las máquinas de ejercicios ya no se rompen.
- Solucionado el problema que impedía despedir a una niñera, bajo ciertas condiciones.
- Los Sims ya no fallecen en las zonas comunitarias.
- Eliminados ciertos deseos imposibles de cumplir.
- Eliminados problemas relacionados con las peticiones de ingreso en las fraternidades de nivel 6.
- Ya puedes vender los cuadros pintados antes de instalar la expansión.
- Solucionado un raro caso en que un Sim embarazado moría al sufrir nauseas.
- Y mucho más...

Parche Los Sims™ 2 Noctámbulos

- Incluye todas las mejoras del parche «Los Sims™ 2 Universitarios».
- Los Sims ya no responden con el galimatías "Jobtitle$" cuando preguntas en qué trabajan.
- Solucionada la desaparición de teléfonos móviles y diplomas al instalar la expansión.
- Solucionados problemas relacionados con deseos que desaparecen o no se cumplen.
- Los Sims han recuperado la voz en el karaoke...
- Solucionados problemas con el traslado de lápidas.
- Solucionado un "bug" que hacía Sim desaparecer un Sim al beber una poción.
- Y mucho más...



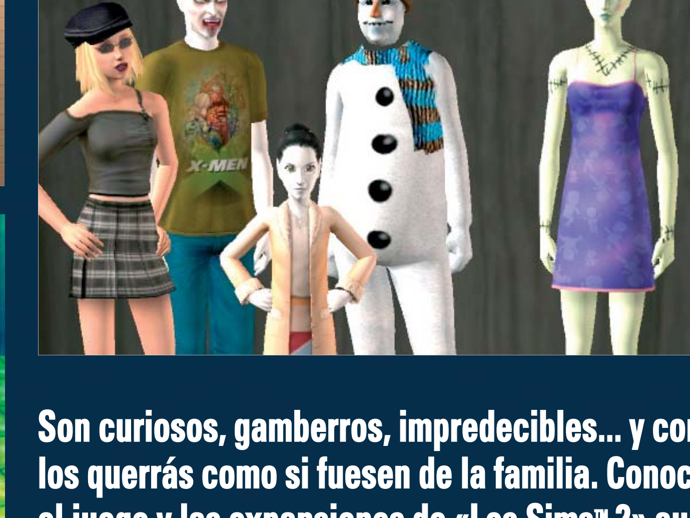






Los Sims
¡Tus nuevos amigos!







Son curiosos, gamberros, impredecibles... y con el tiempo los querrás como si fuesen de la familia. Conoce a fondo el juego y las expansiones de «Los Sims™ 2» aunque, si eres un verdadero fan... ¡Querrás tener toda la colección!

¿Funciona en mi equipo?

Los requisitos mínimos para poder jugar a «Los Sims™ 2» son:

- Windows 98/2000/Me/XP
- Pentium III a 800 Mhz o equivalente
- 256 MB de memoria
- Tarjeta gráfica con 32 MB y soporte T&L
- Disco duro 3.5 GB



Los Sims™ 2

Un Sim es un ser virtual que imita a un ser humano en su comportamiento. ¡Aunque a veces son tan raros que no parecen humanos!

» disponible desde **2004**

Todo el mundo sabe jugar a «Los Sims™ 2» porque se trata de hacer lo mismo que en la vida real. O, mejor aún: ¡todo aquello que no te atreverías a hacer! Un Sim imita el comportamiento humano: nace, crece, trabaja, se divierte, tiene hijos y, cuando llega a viejo, muere. Como jugador, creas un Sim desde cero o utilizas uno ya creado y como con cualquier ser humano, recorres las distintas etapas de la vida: bebé, niño, adolescente, adulto y anciano. Cada Sim es único, con una serie de atributos que definen su personalidad y una aspiración en la vida que marca lo que le hará feliz o le pondrá triste.

Para que sean felices, deberás cubrir sus necesidades tal y como lo harías en la vida real: buscar trabajo, decorar tu casa, darte algún capricho, tener amigos... y mejorar tus habilidades para obtener mejores trabajos, en los que te paguen más y te quede más tiempo libre. Y así transcurre la vida de un Sim: estudiando, trabajando, divirtiéndose, conociendo amigos o amores. ¿Te suena de algo? Claro, como que la vida de tus Sims será casi, casi, real...

Parecido a la vida real, pero... en «Los Sims™ 2» siempre hay un momento para las chifladuras: zombies, vampiros, aliens... y artilugios como este extraño cacharro para aspirar los puntos de recompensa de otro Sim.



Un paseo por el parque puede servirle a tu Sim para hacer amigos. La interacción social es un elemento muy importante para los Sims y si descuidas sus relaciones, el indicador Social descenderá peligrosamente.

Así es SimCity

En «Los Sims™ 2» tienes a tu disposición tres barrios residenciales con varias familias creadas y una docena de zonas recreativas con cafeterías, salas de ocio, parques, tiendas y otros lujos. Pero puedes crear tus propios barrios o descargar los miles de barrios y casas de la red junto con otros personajes, objetos, diseños...

NINGÚN SIM SIN AMIGOS. Tu casa está en un barrio habitado por otras familias. Un Sim necesita llevarse bien con su familia y amigos, les pone de buen humor y les ayuda a ascender en el trabajo. Para hacerse amigo de otros Sims charlan entre ellos, les invitan a su casa a jugar, a cenar o a una fiesta... además, dos Sims con una relación estrecha pueden enamorarse, casarse, tener hijos o adoptarlos. Los hijos heredan las características de los padres, crecen, se independizan y forman su propia familia.

¿ERES UN CHICO MALO? Pero tu vida no tiene por qué ser de color de rosa, puedes probar caminos diferentes. ¿Podrá sobrevivir un Sim sin amigos ni trabajo? ¿Puedes conseguir pareja para un Sim que no se lave, maleducado y egoísta? ¿Te atreves con una familia de un padre y siete hijos? ¡Experimenta y pásalo en grande, el juego no tiene límites para tu imaginación!



¿Funciona en mi equipo?

Los requisitos mínimos para poder jugar a «Los Sims™ 2: Universitarios» son:

- **Windows 98/2000/Me/XP**
- **Pentium III a 800 Mhz o equivalente.**
- **256 MB de memoria**
- **Tarjeta gráfica con 32 MB y soporte T&L**
- **Disco duro 1 GB**

Universitarios

Expansión para Los Sims™ 2

La primera expansión de «Los Sims™ 2» llega cargada de novedades: ¡Juergas! ¡Novatadas! ¡Sociedades secretas! ¿Quieres saber más?

» disponible desde **marzo 2005**

La mayor novedad de «Universitarios» es un nuevo ciclo de edad, jóvenes, que se sitúa entre adolescentes y adultos. Puedes crear un joven con el Editor de Sims o evolucionarlo a partir de un adolescente, pero cuidado: un joven está obligado a ir a la Universidad durante ocho semestres, no puede vivir en el barrio y en cuanto termina la Universidad o es expulsado, se convierte automáticamente en un Sim adulto.

No todo será estudiar: los Sims son los primeros que se apuntan a eso de estudiar lo mínimo y divertirse lo máximo. Si el Sim aprueba la carrera elegida, obtendrá muchas ventajas: una vida más larga; una profesión exclusiva -Paranormal, Espectáculo, Artistas y Biología- con mejores condiciones laborales; más relaciones sociales, más paneles de deseos y candados, para controlar más fácilmente las aspiraciones... Además, mil novedades de distinta importancia, desde la Influencia hasta los teléfonos móviles, con los que ahora puedes llamar desde cualquier parte. ¡Corre a matricularte!

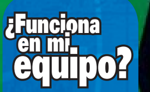
Estudiar y divertirse. Que nadie se asuste porque ir a la Universidad no quiere decir que te vayas a pasar todo el día estudiando o trabajando para pagarte los gastos. ¡Hay tiempo de sobra para pasárselo bien!



Mascota deportiva. El equipo de tu Universidad tiene su propia mascota para animar los partidos. No son los únicos personajes nuevos en la expansión Universitarios, también están los profesores y las animadoras.

Las novedades de Universitarios

- **Nuevo ciclo de edad:** jóvenes.
- **Nuevo medidor: Influencia.** Con ella tus Sims obligarán al resto a hacer lo que tú quieras.
- **Aspiración de toda una vida.** Cada Sim tiene un deseo que sueña alcanzar. Si lo logra, su medidor de aspiraciones estará al máximo toda su vida, facilitando sus relaciones y ascensos laborales.
- **Posibilidad de añadir nuevos paneles de miedos y deseos,** y un nuevo candado para tener un mayor control sobre las aspiraciones.
- **Nuevos personajes:** profesores, alumnos, mascotas deportivas, animadoras, etc.
- **17 nuevas relaciones sociales** exclusivas de la vida universitaria.
- **Nuevas casas exclusivas para jóvenes:** residencia, fraternidad, y casa alquilada. Hacen fiestas y crean sociedades secretas.
- **Nuevas herramientas de construcción de casas:** paredes diagonales, vallas, tres alturas...
- **Dinero fácil para los universitarios:** Se pagan sus estudios sirviendo en el bar o los autoservicios, ayudando a estudiar a otros o tocando música en la calle.
- **Profesiones exclusivas para los Sims graduados:** Paranormal, Espectáculo, Artistas y Biología.
- **Locas recompensas profesionales:** la cámara de fotos, la planta carnívora... ¡y una máquina para revivir a los muertos!
- **Nueva recompensa de aspiración:** máquina de fabricar dinero.
- **Nuevos estilos arquitectónicos,** Moderno y Medieval, y más de cien objetos: guitarra, billar, ducha comunitaria, consolas, reproductores MP3, móviles...
- **Tiendas de zumo y café** para las zonas recreativas. Dos nuevas recetas, incluyendo comida china.
- **Posibilidad de añadir nuevos miembros a familias** ya existentes, en mitad de la partida.



Los requisitos mínimos para poder jugar a «Los Sims™ 2: Noctámbulos» son:

- Windows 98/2000/Me/XP
- Pentium III a 1 Ghz o equivalente.
- 256 MB de memoria
- Tarjeta gráfica con 32 MB y soporte T&L
- Disco duro 1.5 GB



Noctámbulos

Expansión para Los Sims™ 2

Los Sims tienen mucho estrés, y ya es hora de que salgan a divertirse: boleras, discotecas, cenas románticas... ¡Y ojo con los vampiros!

» disponible desde **septiembre 2005**

La segunda expansión, «Noctámbulos», amplía el juego en todo lo que tiene que ver con diversión nocturna y ligoteos. Cuando los Sims salen a pasear pueden viajar a un nuevo escenario, el Centro Urbano, en cuyas calles encontrarás restaurantes, discotecas, museos, tiendas, balnearios y otros lugares donde harán nuevas amistades y ligarán.

Entran en juego un montón de novedades para las relaciones románticas, con las opciones de flechazos, los valores de "lo que les pone" y "lo que les corta" y el minijuego de las citas. Otra de las novedades es la posibilidad de crear grupos de familiares y/o amigos con los que ir al Centro y activar otro minijuego cuyo objetivo es conseguir que todos se diviertan. Como era de esperar, «Noctámbulos» añade personajes como la casamentera gitana o los vampiros. Si uno te muerde, tu Sim se convertirá en vampiro y seguirá jugando como tal, con ventajas y limitaciones. ¿Quieres más cambios importantes? ¡Por fin tus Sims conducirán sus propios coches! Se acabó el depender de taxis o esperar una hora por el coche que te lleva al trabajo. Súmale 125 objetos nuevos, la nueva aspiración Placer... ¡Imprescindible!

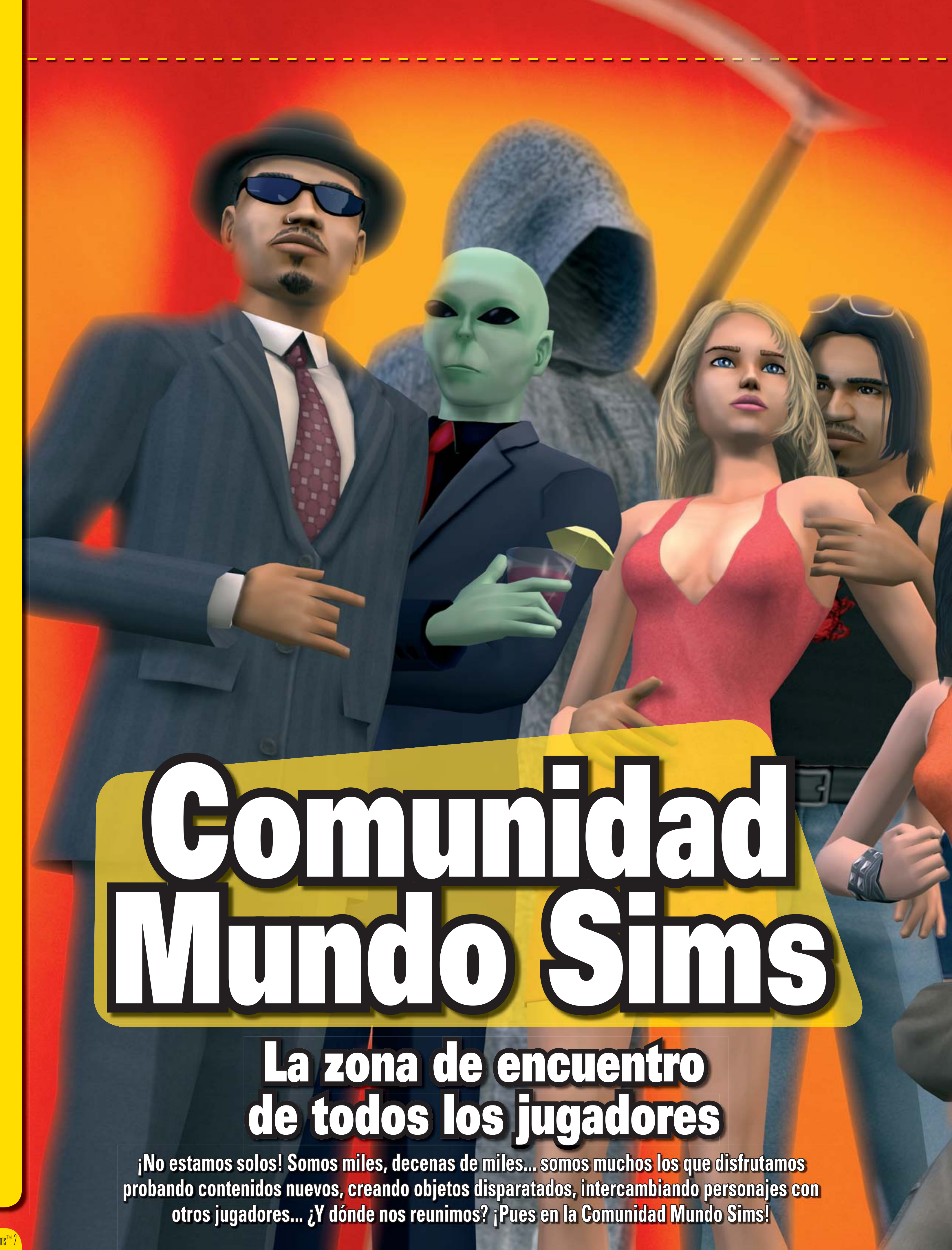
El amor tiene un precio. Con la casamentera gitana podrás conseguir pociones amorosas y citas a ciegas. Encontrar al Sim de tus sueños no es difícil pero si no pagas una buena cifra, el servicio no será tan eficaz.



Viviendo de noche. En esta segunda expansión, el Centro Urbano se ha llenado de locales y ofertas de ocio: discotecas, restaurantes, boleras, karaokes... puedes ir a ligar, con tu pareja o de juerga con la pandilla.

Las novedades de Noctámbulos

- **Ahora los Sims ven los edificios** que les rodean y basta con que pinchen en ellos para entrar.
- **Nuevos lugares en las zonas recreativas:** restaurantes, boleras, discotecas, museos, bares...
- **Nuevo sistema de citas:** las salidas en pareja se convierten en minijuegos en los que tendrás que hacer bien las cosas para recibir una buena puntuación.
- **Mejores relaciones románticas:** ahora los Sims "examinan la sala" para descubrir futuros ligues que "aceleran" su corazón. ¡El amor a primera vista es posible!
- **Nuevos gustos románticos:** dos nuevos indicadores, "lo que le pone" y "lo que le corta", dan lugar a divertidos malentendidos amorosos, y te harán sudar aún más para que tus Sims encuentren una pareja compatible...
- **Bolsillos sin fondo:** los Sims pueden llevar encima objetos. Muy útil si se mudan de casa...
- **¡Al fin, su propio coche!** Se acabó el llamar al taxi o esperar el vehículo compartido. Ahora los Sims pueden comprar hasta cinco modelos de coche en varios colores y conducir su vehículo hasta el trabajo o las zonas recreativas cada vez que les apetezca.
- **Nueva aspiración:** Placer.
- **125 nuevos objetos,** como el karaoke, la cabina de pinchadiscos, el ataúd, o el fotomatón.
- **Fascinantes personajes:** la casamentera gitana, los pinchadiscos.... ¡y los personajes más extraños, los vampiros!



Comunidad Mundo Sims

La zona de encuentro de todos los jugadores

¡No estamos solos! Somos miles, decenas de miles... somos muchos los que disfrutamos probando contenidos nuevos, creando objetos disparatados, intercambiando personajes con otros jugadores... ¿Y dónde nos reunimos? ¡Pues en la Comunidad Mundo Sims!



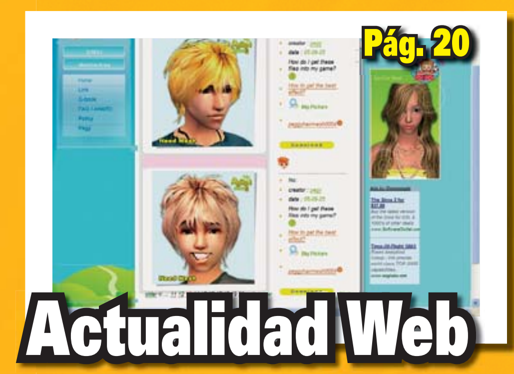
¡En esta sección!

Comunidad



El buzón de los fans

¿QUÉ TE CUENTAS? Lo que quieras porque éste es tu sitio: sugerencias, consultas, súplicas, peticiones, opiniones... aquí es donde vosotros sois los auténticos protagonistas



Actualidad Web

¿QUÉ PASA EN LA RED? Un montón de cosas ¡y tú sin enterarte! Gracias a esta sección, ninguna de las mejores webs sobre Los Sims™ cambiará una sola letra de lugar sin que tú lo sepas.



Desafíos

¿CREES QUE DOMINAS EL JUEGO? Pues tendrás que demostrarlo aceptando cualquiera de nuestros desafíos y enviando la prueba de que lo has superado... ¡o mandando tu propio reto!



Menudos artistas

¿TE GUSTA LO QUE VES? No sólo te mostramos un montón de creaciones de los fans de Los Sims™ sino que estamos deseando mostrar las tuyas. ¡Tú también eres un artista!

¡Dispara!
El buzón de los fans

Este primer buzón es especial, nos hemos estrenado recogiendo mensajes y dudas de entre la comunidad de jugadores. ¡El próximo número esperamos todas vuestras opiniones, consultas y peticiones!

¡Participa

¿Qué es lo que tienes que decirnos? Tu opinión, tu petición, tu anuncio, tu consulta... este es el espacio adecuado, donde publicaremos todo aquello que nos quieras escribir. ¡Anímate, te esperamos!

revistasims@axelspringer.es
Revista Oficial de Los Sims™
c/Los Vascos, nº 17
C.P. 28040. Madrid.

¡La carta



PayPal y los Sims de pago

P. El otro día me metí en una web en la que había unos vestidos y diseños de habitaciones muy chulos, pero cuando fui a descargarlas vi que había que pagar usando un método llamado PayPal. ¿Me podéis explicar qué es eso?
Rayden

R. Paypal es un servicio de pago y cobro entre particulares: si debes pagar una compra realizada en internet, pagas a PayPal el importe de la compra y ellos se encargan de entregárselo al destinatario sin que tú tengas que facilitarle a éste tus datos bancarios. Es un sistema muy utilizado en subastas y ventas de segunda mano o para servicios como el que mencionas, la venta de objetos para «Los Sims™ 2».

No obstante, EA y Maxis apuestan por el intercambio gratuito del material diseñado para el juego como una forma de crear lazos cordiales y no lucrativos entre los jugadores, y nosotros estamos de acuerdo con esta postura. Una de las virtudes de «Los Sims™ 2» es, precisamente, la increíble cantidad de contenido desarrollado por fans con el único objetivo de divertirse y permitir que los demás se diviertan, y la comercialización de objetos tira por la borda lo bueno que tiene la comunidad Sim.De todos modos, si quieres los mejores contenidos para el juego, no pierdas de vista el extraordinario CD que acompaña esta revista: no sólo seleccionamos e incluimos lo mejor, sino que es gratuito y no tienes que molestarte en buscarlo o descargarlo de la red. ¡Más ventajas imposible!



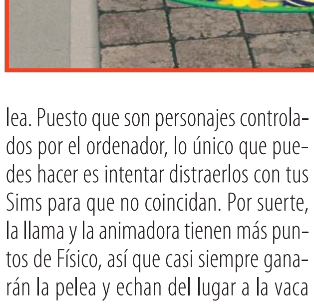
EL ENIGMA DE LAS MASCOTAS

P. ¡Hola a todos los fans de los Sims! Me han regalado la expansión «Los Sims™ 2 Universitarios» y me lo estoy pasando muy bien pero hay algo que me intriga: las mascotas. He encontrado dos distintas, una llama y una vaca. ¿Para qué sirven? Una vez se presentaron en una fiesta y a los pocos minutos empezaron una pelea. ¿Cómo puedo controlarlas?
Pedro Agüero

R. Las mascotas deportivas sólo están presentes en la expansión «Los Sims™ 2 Universitarios». La llama es la mascota "buena", pues anima al equipo de la Universidad local y, al igual que la animadora: mejora el estado de ánimo de los Sims que hay en un local, o en una fiesta. Si un Sim la observa e interactúa con ella, sube la necesidad Diversión.

De vez en cuando aparece por el campus la mascota de la Universidad rival, una vaca. Suele ser bastante activa, descarada, y con muy mal genio. Se dedica a ligar con las chicas, echar jabón en las fuentes, vaciar los barriles de zumo, y golpear con almohadas a todo el que se cruza en su camino, entre otras cosas.

Cuando la llama o la animadora, y la vaca, se encuentran en un mismo local, automáticamente se producirá una pelea. Puesto que son personajes controlados por el ordenador, lo único que puedes hacer es intentar distraerlos con tus Sims para que no coincidan. Por suerte, la llama y la animadora tienen más puntos de Físico, así que casi siempre ganarán la pelea y echan del lugar a la vaca rival, de vuelta a su Universidad.

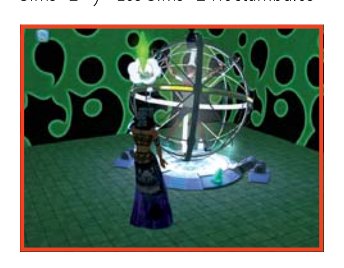




HABILIDADES DESACTIVADAS

P. Estoy hecha un lío. Tengo la expansión «Los Sims™ 2 Universitarios» y cuando mis Sims estudiantes visitan una zona recreativa del campus mejoran las habilidades Físico, Creatividad o Lógica usando los objetos. Pero acabo de instalar «Los Sims™ 2 Noctámbulos» y cuando uso los objetos del Centro, las habilidades no suben. ¿Es algún bug?
Cristina

R. No, no se trata de un bug. Simplemente, son las reglas de juego. En «Los Sims™ 2 Universitarios» la mayoría de los estudiantes no tienen casa propia. O bien no pueden comprar objetos, o no tienen espacio para colocarlos, porque su habitación en la residencia es muy pequeña, y no se puede modificar con las herramientas del Modo Construir. Por eso, a modo de excepción, los objetos de las zonas recreativas del campus permiten mejorar las habilidades. En «Los Sims™ 2» y «Los Sims™ 2 Noctámbulos»

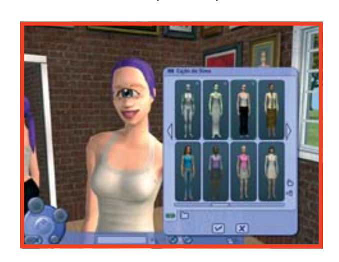


los Sims tienen casa propia y pueden modificarla a su gusto, por eso los objetos de las zonas recreativas sólo sirven para divertirse; si además quieres que aumenten las habilidades, tendrás que ahorrar para comprarlos y usarlos en la propia casa de tus Sims. Si lo piensas bien, suena hasta lógico y justo...

UNA CÍCLOPE DE PELO MORADO

P: A ver si podéis ayudarme: me encanta la serie Futurama y, Leela, la capitana de la nave, es mi personaje favorito. He intentado diseñar un Sim que se parezca a ella... ¡pero es imposible crear una cara con un solo ojo!!! ¿Qué puedo hacer? ¿Tiro la toalla?
Dehorse

R: ¿Tirar la toalla? ¡Ni lo sueñes! Para la comunidad de «Los Sims™ 2», no hay nada imposible. ¿Quieres tener a la temperamental Turanga Leela en tu familia de Sims? Bueno... ¡Pues aquí está!





Sigue estas instrucciones:
- Descarga el fichero 23_MIKEINSIDELEELA.RAR de la web: http://forums.modthesims2.com/showthread.php?threadid=10884
- Descomprímelo y haz un doble clic en el archivo MIKEINSIDE-LEELA.SIMS2PACK.
- Encontrarás a Leela en el Taller del Cuerpo o el Creador de Sims, en la sección de adultos femeninos, lista para incorporarla al juego. ¡Ya nos contarás qué tal le ha ido!

OBJETOS "RAROS"

P: Un amigo me pasó un objeto raro, una especie de mano transparente que al tocarla hace que los miembros de la Sociedad Secreta de «Los Sims™ 2 Universitarios» me secuestren y me lleven a su guarida secreta. ¿Es normal?
Simforlife

R: En Internet existen cientos de objetos "hackeados" creados por los fans. Pueden ser objetos normales, como un enano de jardín, o nuevos, como la mano transparente que mencionas. Estos objetos cambian las condiciones del juego: consiguen que el Sim no muera nunca, que ascienda automáticamente al nivel 10 de su profesión o tenga acceso a todos los objetos de recompensa.

Estos objetos hackeados no están aprobados por EA o Maxis, ya que cambian el funcionamiento del juego y en muchos casos ocasionan ralentizaciones y bloqueos. Por tanto, si los usas es bajo tu responsabilidad... Ten en cuenta que si algo no va bien, tendrás que reinstalar el juego y posiblemente perderás las partidas o los personajes almacenados.



NO QUIERO SER BUENO

P: Tal vez sea divertido aspirar a que tu Sim sea feliz, pero yo veo más gracioso lo contrario, es decir, hacer la puñeta y buscar situaciones límite, que para buscar la felicidad ya está la vida real. ¡Yo quiero hacer cosas distintas, y no hago daño a nadie!
Sixto Fernández

R: Vale, vale, entendido. Tus preferencias son tan válidas como las del resto, mientras sólo hagas daño a tus Sims ;) ¿Quieres ponerlos en situaciones límite? Pásate por nuestra sección Desafíos y encontrarás más de un reto a tu altura...

VOLVER A EMPEZAR

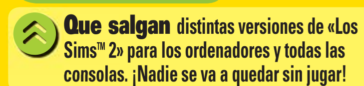
P: Desde que empecé a jugar con «Los Sims™ 2» he añadido un montón de casas y familias que me he bajado de webs, pero me he cansado y quería volver a dejarlo tal y como estaba al instalar el juego. ¿Puedo hacerlo sin tener que reinstalarlo todo desde el principio?
Rayden



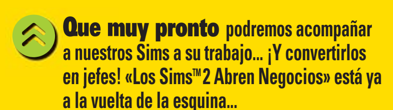
R: Por supuesto que puedes "regresar" a los barrios con las casas y familias originales y eliminar el contenido adicional, pero perderás todas las personalizaciones que tuvieras.

Sigue estas instrucciones:
- Entra en C:\Documents & Settings\[Tu nombre de usuario]\Mis Documentos, suponiendo que el sistema operativo esté en C:.
- Accede a EA Games. Localiza la carpeta llamada Los Sims 2 y bórrala.
- Reinicia el ordenador y vacía la Papelera de Reciclaje.
- Por en marcha «Los Sims™ 2». Se crearán las carpetas borradas con todo el contenido del barrio original.

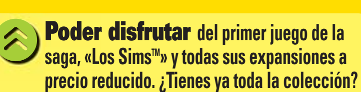
mola



Que salgan distintas versiones de «Los Sims™ 2» para los ordenadores y todas las consolas. ¡Nadie se va a quedar sin jugar!

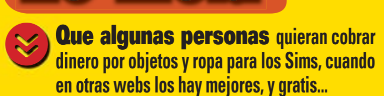


Que muy pronto podremos acompañar a nuestros Sims a su trabajo... ¡Y convertirlos en jefes! «Los Sims™ 2 Abren Negocios» está ya a la vuelta de la esquina...

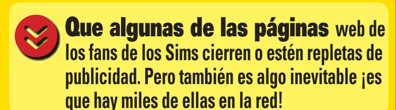


Poder disfrutar del primer juego de la saga, «Los Sims™» y todas sus expansiones a precio reducido. ¿Tienes ya toda la colección?

no mola



Que algunas personas quieran cobrar dinero por objetos y ropa para los Sims, cuando en otras webs los hay mejores, y gratis...



Que algunas de las páginas web de los fans de los Sims cierren o estén repletas de publicidad. Pero también es algo inevitable ¡es que hay miles de ellas en la red!



Que te mueras de ganas de convertir tus Sims en vampiros en «Los Sims™ 2 Noctámbulos» y no logres que te muerdan. ¡No es fácil!

Tablón de anuncios

En este apartado recogeremos las peticiones u ofrecimientos de fan a fan. Si tienes algo que ofrecer o necesitas algo en concreto, éste es tu rincón... Aquí te mostramos algunos ejemplos de uso del tablón:

- Somos un grupo de chicos y chicas de ANSECA, una asociación juvenil de Valencia. Tenemos un par de ordenadores y todos los viernes nos reunimos para echar una partida a «Los Sims 2» e intercambiar casas y personajes. ¿Alguien quiere unirse a nosotros?
- Quiero diseñar una página web sobre los Sims pero no tengo mucha idea de programación, aunque se me da bien escribir y tengo muchas ideas para hacer la web. Si alguien me quiere ayudar, que se ponga en contacto conmigo
- Me llamo Ana, tengo 15 años, me encantan los Sims y me gustaría contactar con gente que sea de Murcia para charlar sobre mi juego favorito y también para intercambiar nuestros personajes.
- Me gustaría jugar alguna partida manejando a mis ídolos del fútbol, los dos mejores jugadores brasileños del mundo: Ronaldo y Ronaldinho. Si hay alguien a quien se le de bien el diseño de personajes y se anime a crear a estos dos Sims, que me avise, me gustaría que colaboráramos juntos...

¿Sabías que...



Dominan las chicas

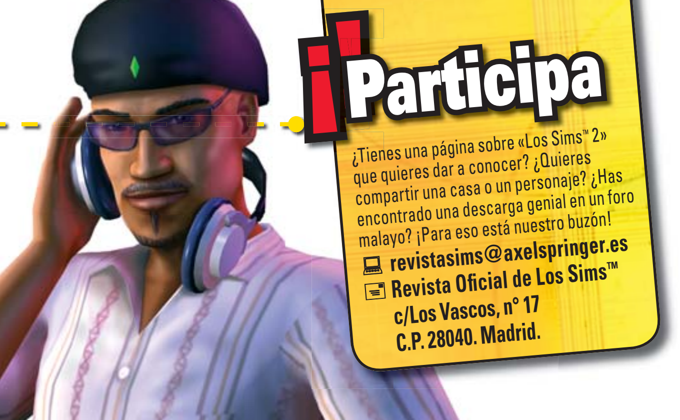
...Según los datos que maneja Electronic Arts, el sesenta por ciento de los jugadores de «Los Sims™ 2» son chicas? Es el único juego en el que los chicos están en minoría, una tendencia presente a lo largo de toda la serie desde sus inicios. Pero pese a que sean las féminas las que jueguen en mayoría con nuestro simulador social favorito, esto no significa que no guste a los chicos, que también disfrutan a tope. ¡Y no veas lo que ligan en los foros y las webs de fans!



¿Qué se cuece en Internet?

Actualidad en la red

La comunidad de fans de los Sims es la mayor del mundo y también la más activa. Webs que ofrecen descargas, resuelven dudas y desarrollan programas para modificar el juego. ¿Vas a perdértelas?



¡Participa

¿Tienes una página sobre «Los Sims™ 2» que quieres dar a conocer? ¿Quieres compartir una casa o un personaje? ¿Has encontrado una descarga genial en un foro malayo? ¡Para eso está nuestro buzón!

revistasims@axelspringer.es
Revista Oficial de Los Sims™
c/Los Vascos, nº 17
C.P. 28040. Madrid.



Descargas estrella

Entre los miles de personajes, casas y objetos que hay disponibles en Internet, en cada entrega de Actualidad Web elegiremos los más originales y divertidos. ¿Te animas a enviarnos tus sugerencias?



Star Wars hasta en la sopa

¿Eres fan de Star Wars? Estás de suerte, Yuppie Sims te permite decorar la casa con mantas para las camas con las fotos de los personajes, cortinas, baúles, papel de pintar con el logo de Star Wars, pósters, ordenadores, máquinas recreativas, pinball...
» **www.yuppiesim.com/sims2/objects/ KidsRooms/ StarWars/index.php**



Revolución Francesa

¿Estás cansado de tener que alternar todo el día con la plebe? ¿Has construido un palacio y quieres darle un toque regio? Pues descarga estos vestidos a la moda del siglo XIX pero, eso sí, asegúrate de que la casa tiene puertas amplias para los volantes de las damas... ¡No habrá Sims más elegantes en todo el barrio!
» **www.all-about-style.com/themes.html**



Aprendiz de estilista

¿Final Fantasy ha llegado a los Sims? Desde China nos llega esta desternillante web con docenas de maquillajes y peinados para chico y chica con un toque muy "asiático". Es posible probar todo tipo de estéticas y cambiar a tus Sims radicalmente.
» **www.peggysims2.net**



Turbantes y ropa a la última

Una moda muy diferente. Sims TV te propone vestir a tus criaturas con un estilo distinto: originales chilabas y llamativos turbantes. Si prefieres un toque más occidental, no te pierdas las originales camisetas y los ajustados pantalones chillones...
» **www.simstv.com/sims2mskin03.htm**



La web oficial de Los Sims™ se renueva

EA y Portalmix, el portal de ocio para jóvenes líder en España, han decidido darle un lavado de cara a la web oficial española.

Ahora se parece más a la americana tanto en diseño como en contenido, que se está ampliando considerablemente. ¡No te sorprendas al entrar en la web y ver a Will Wright, creador del juego, y Tim Letorneau, productor senior, darte la bienvenida en un (casi) perfecto español! La nueva página incorpora más descargas de herramientas, personajes y casas. El intercambiador de Sims ha sido potenciado y la sección de trucos y ayudas tiene nuevos apartados. ¡Y esto es sólo el principio!

» www.lossims.com

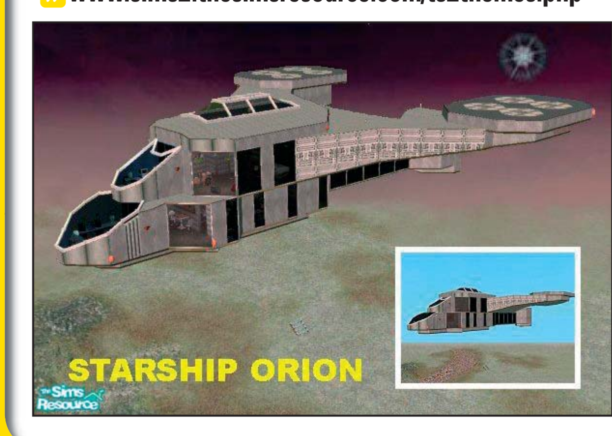


Los Sims se van al espacio

Un "theme" (tema) es una modificación completa del juego –personajes, casas y objetos–, alrededor de una idea central.

En The Sims Resource tienes varios temas: Future Worlds, por ejemplo, convierte la casa de los Sims en una nave espacial y los viste con trajes futuristas, o puedes incorporar a los protagonistas de Star Trek. Para los Sims granjeros hay un tema con establos, gorros de paja... ¡Y hasta un corral! Hay temas medievales, de fiestas playeras... Una visita obligada.

» www.sims2.thesimsresource.com/ts2themes.php



¡Manos a la obra!





Cambia el escenario de El Creador de Sims

Esas paredes, esos colores... seguro que te los sabes de memoria. El Creador de Sims siempre utiliza el mismo decorado como fondo y al autor de la página web Mike Inside se la ha ocurrido que no le vendría mal un poco más de alegría y variedad. Así que se ha puesto manos a la obra y ha colgado de su página dos nuevos y atractivos decorados, uno con unas escaleras y unos cuadros y otro... ¡es una jungla! El autor pretende seguir diseñando otros ambientes para el Creador de Sims, pero además ha incluido un tutorial en su web por si alguien como tú se anima a diseñar los suyos. Mientras, descárgate los dos decorados de Mike y ¡crea a tus Sims delante de la selva!

Paso a paso

1. Descarga el escenario que te guste de la web Mike Inside.
2. Se trata de un fichero ejecutable, así que haz un doble clic sobre él para extraer un archivo llamado CAS!.package.
3. Entra en la carpeta donde has instalado «Los Sims™ 2» o la expansión más nueva que tengas: Si tienes el juego y las dos expansiones, entra en la carpeta de «Noctámbulos», si sólo tienes «Universitarios», en ésta, y si sólo tienes el juego principal, en la carpeta de «Los Sims™ 2».
4. Dentro del directorio de juego, accede a TSData\Res\GlobalLots. En la última carpeta verás el fichero CAS!.package. Muévelo a otro sitio para tener una copia de seguridad, y copia a esta carpeta el archivo descargado.
5. Arranca el juego, entra en un barrio, accede al Creador de Sims, y al instante podrás disfrutar del nuevo decorado.
6. Cuando quieras recuperar el escenario original, entra en la mencionada carpeta GlobalLots, borra el fichero CAS!.package y recupera la copia de seguridad que habíamos guardado.

» http://mikeinside.modthesims2.com/cas/index.html

Las webs de los fans

Hemos recopilado una colección de páginas web interesantes, que renovaremos en cada número. Escríbenos y cuéntanos cuál es tu página favorita. ¿Tal vez la tuya?

En español



» **Sim Adictos.** Noticias, foros, imágenes de las versiones para consolas...
www.sim-adictos.com

» **Sim Adictos (otra).** Foros, multimedia, curiosidades...
www.simsadictos.com



» **LoSims2.** Foros, historias y un montón de descargas.
www.losims2.info

» **Zona Sim.** Noticias, tira cómica, skins, casas, objetos...
www.zonasim.net

En inglés



» **Sumaris Sims.** Descargas para todo tipo de Sims, ordenadas por género y por edades.
www.sumarissims.de.vu

» **Sims 2 Tech Guide.** Resolución de problemas técnicos.
www.sims2techguide.net



» **Simply Styling.** La mejor moda para poner al día a tus Sims.
www.simplystyling.de

» **Universal Sims.** Descargas de ropa con originales diseños.
www.universalsims.com

¿Te atreves?

Desafíos para todos

Bienvenido a la sección en que ponemos a prueba tu control de los Sims. Aquí tienes una serie de locos escenarios, incluidos en el CD para instalar, que debes resolver. ¡Duro con ellos!

¡Participa

¿Se te ha ocurrido un desafío capaz de fundir las neuronas al más experto jugador de «Los Sims™ 2»? No te lo pienses más: envíanoslo para que lo publiquemos en el próximo número.

revistasims@axelspringer.es
Revista Oficial de Los Sims™ c/Los Vascos, nº 17 C.P. 28040. Madrid.

Los Sims™ 2» es uno de los juegos más abiertos que existen. Literalmente, juegas como quieres. Puedes intentar que tus Sims sean felices o fastidiarlos y ver lo que ocurre. Esta facilidad para planificar el escenario de juego se puede aprovechar para plantear desafíos a los amigos: eliges una casa o una zona recreativa, creas a los personajes bajo ciertas condiciones y propones unos objetivos que el jugador debe cumplir. Con la opción de "empaquetar" una familia, una casa o una zona recreativa, obtendrás un fichero para retar a otros fans. ¡Y eso es lo que vamos a hacer en esta sección!

Búscalos en el CD

¿QUÉ ES UN DESAFIO?

En cada número propondremos diferentes desafíos que tendrán lugar en un escenario y estarán sujetos a unas reglas. Muchos están en el CD, para que puedas instalarlos en el juego e intentar resolverlos. No te olvides de capturar imágenes con la función de cámara (tecla C) y enviárnoslas para explicarnos cómo has resuelto el reto.

Además, también hemos preparado otros desafíos de construcción: edificar una casa o una zona recreativa, usando ciertos objetos. ¡Demuéstranos tu dominio de «Los Sims™ 2»!

¿Cuestiones técnicas?

La instalación de los desafíos

EN EL CD QUE ACOMPAÑA A LA REVISTA encontrarás los ficheros empaquetados que contienen los Desafíos. Tienen la extensión .SIMS2PACK. Para añadirlos a tu juego, haz un doble clic en el archivo; automáticamente, se instalarán en el Cajón de Solares y Casas de la Pantalla de Barrio. Comprueba si se trata de una casa, una zona recreativa, una universidad o un centro urbano y muévelo del cajón a la zona correspondiente del barrio. Por último, ya sólo te queda probar el desafío e intentar superarlo. ¡Mucha suerte!

Cómo preparar tus propios retos

SÓLO TIENES QUE CREAR LA CASA Y LA FAMILIA. En la Pantalla de Barrio, Pincha en la casa y pulsa el botón "Empaquetar solar". En pantalla aparecerá la carpeta en donde se ha guardado el fichero con extensión .SIMS2PACK que nos tienes que enviar.

Consulta los desafíos de este primer número de la revista, para hacerte una idea de la información que debes incluir.

Reto nº 1
Ser un padre perfecto



¡Guardería caótica!

Pablo Aguilar es un simpático viudo con aspiraciones familiares que vive en su casa... ¡con seis hijos! La pensión de viudedad le ha permitido ahorrar 35.646 simoleones para sus hijos. ¡Y menudos hijos! Activos, extrovertidos, alegres, descuidados y algo gruñones. Para hacerlo más difícil, sólo hay cuatro cunas, tres tronas y dos mesas de aseo para cambiarlos. Una de las habitaciones de los bebés está en el piso de abajo, así que subirás y bajarás escaleras... Y el toque final: resulta que los niños tienen un "pelín" de hambre, llevan tiempo sin dormir y sin ser cambiados... ¿Podrás evitar que la asistente social se los lleve por malos cuidados? ¿Conseguirá el abnegado padre encontrar un trabajo para que los niños vayan al colegio y al menos tres sean admitidos en un colegio privado? ¿Sobrevivirá hasta que ingresen en la Universidad o se hagan adultos y así librarse de ellos? ¡Acepta el desafío!

Las reglas del juego

Objetivo del desafío

- Cuidar a los niños para que la asistente social no se los lleve.
- Al menos tres niños deben acudir a una escuela privada.
- Conseguir que ingresen en la Universidad para "echarles de casa" (sólo si tienes instalada la «Los Sims™ 2 Universitarios», sino bastará con que cambien a la edad adulta).

Condiciones de inicio

- **Inicio:** Una casa de tamaño 4x5 amueblada con los elementos básicos. Se incluyen cuatro cunas, tres tronas, dos mesas de aseo y varios juguetes para bebés.
- **Unidad doméstica:** Un adulto en paro y seis hijos activos, descuidados y algo gruñones, bastante hambrientos y ansiosos porque les cambien el pañal.
- **Cuenta corriente:** 35.646 simoleones.

Reglas

- Esta prohibido comprar más cunas, tronas o mesas de aseo.
- Está prohibido contratar una asistenta.
- Sólo se puede contratar a una niñera.
- El padre puede conseguir trabajo y buscar pareja, para que le ayude con los niños.
- Sólo se puede invitar a vivir a la casa a otro Sim con el que el padre establezca una relación romántica. Es decir, no puede invitar a los amigos para que le echen una mano.

Reto nº 2
Aprobar sin estudiar



Sólo para Universitarios







Sueño universitario

Cuál es el objetivo de muchos estudiantes? Fácil: ¡Aprobar sin estudiar! Pero como eso es casi imposible vamos a fijar mejor las reglas. Nuestro desafío es controlar a Marta Soler, un Sim joven con aspiraciones románticas, alegre, descuidada y vaguilla. Vive en una residencia de 15 habitantes. El reto consiste en terminar la carrera sin asistir a clase y sin hacer los deberes en solitario. Por tanto, debe realizar investigaciones en grupo, persuadir a otros para que hagan sus trabajos, hacer la pelota a los profesores y... espera un momento... ¡No te vamos a resolver el reto nosotros!

Las reglas del juego

Objetivo del desafío

- Conseguir que Marta Soler apruebe la carrera universitaria.

Condiciones de inicio

- **Inicio:** Una residencia universitaria de dos pisos y 15 habitantes.
- **Unidad doméstica:** Marta Soler, joven estudiante alegre, descuidada y vaga, con aspiraciones románticas.
- **Cuenta corriente:** 1.500 simoleones.

Reglas

- Está prohibido mover objetos de sitio en la residencia.
- Está prohibido ir a clase y hacer el examen final.
- Está prohibido completar los proyectos y trabajos escolares de forma individual. Puedes comenzar un proyecto de clase pero no finalizarlo; eso tendrá que hacerlo otro Sim.
- Marta sólo puede matricularse en Psicología, Arte Dramático, Filosofía e Historia.
- Está prohibido trabajar fuera de la residencia (sí puede ganar dinero tocando o bailando, o en la cafetería de la residencia).
- Sólo puede repetir semestre una vez.

Reto nº 3
Triunfar sin salir de casa

Las reglas del juego

Objetivo del desafío

- Conseguir que Lucas utilice con éxito todos los objetos de recompensa que hay en la casa.
- Conseguir que Lucas pinte una obra maestra y escriba una novela de éxito.
- Conseguir una novia para Lucas que vaya a vivir con él a la casa.

Condiciones de inicio

- **Inicio:** Una casa amueblada con todos los objetos de recompensa de las profesiones originales –menos el campo de obstáculos–, un caballete y un ordenador.
- **Unidad doméstica:** Lucas Eugenio, un anciano con aspiraciones de Conocimiento, pulcro, tímido, activo, serio y gruñón.
- **Cuenta corriente:** 12.689 simoleones.

Reglas

- Está prohibido buscar trabajo. Lucas puede ganar dinero trabajando en casa.
- NADIE puede entrar en la casa. Ni amigos, ni vecinos, ni empleados. Si otro Sim cruza el umbral de forma involuntaria, hay que echarlo en menos de una hora.
- Lucas no puede contratar a una asistenta ni a un jardinero. Ni puede pedir que le traigan la comida del supermercado o la pizzería: tendrá que ir a las tiendas de las zonas recreativas.
- No puede llamar al exterminador de plagas, ni al técnico de reparaciones, la policía o los bomberos. Si surge algún problema, tendrá que resolverlo por su cuenta.
- A la hora de buscar pareja, sólo puede invitar a casa a una única persona, con la condición de que previamente sea amiga, y tenga intención de establecer relaciones románticas. Si la "chispa" del amor no surge, no podrá invitar a otro Sim hasta que el anterior haya dejado de ser su amigo.
- Puede salir a dar una vuelta a las zonas recreativas o al Centro Urbano, pero está prohibido visitar una zona de diversión. Por tanto, sólo podrá acceder a las tiendas, museos y parques.



Lucas, el científico loco

Lucas Eugenio vive en una bonita casa victoriana. A través de las ventanas pueden verse extrañas máquinas y luces encendidas a altas horas de la madrugada. Pero nadie sabe lo que se oculta tras las cortinas... porque nadie ha entrado en la casa de Lucas. Algunos aseguran que es un científico superdotado que realiza oscuros experimentos genéticos. Otros le han visto vender cuadros e, incluso, ha publicado un par de novelas de misterio. Pero nunca deja entrar a nadie en su casa, y nunca visita ninguno de los locales de diversión. ¿Qué secreto es el que esconde el misterioso Lucas?



¡Otros desafíos

Desafíos de construcción

Este reto exige edificar una casa respetando ciertas reglas. Las casas más originales y espectaculares se publicarán en el próximo número.



Diseñar puentes curvados

¿ERES CAPAZ DE CONSTRUIR UN PUENTE COMO ESTE? Ponte manos a la obra y demuestra tus dotes de arquitecto o ingeniero. ¡Estaremos encantados de publicar los mejores puentes curvados que nos mandéis!

Crear un restaurante bolera

Las boleras están llenas de ruido y gente divirtiéndose. Al contrario, los restaurantes necesitan tranquilidad y deben estar bien diseñados ¿Eres capaz de juntar todo en un solo local?

Reglas

- El solar debe ser de un tamaño de 3x3.
- La bolera debe estar en medio del local.
- El podio y las mesas deben estar en lados opuestos de la bolera.
- La cocina y las mesas tienen que estar también en lados opuestos de la bolera.
- Debes encontrar sitio para colocar una barra de bar y unos servicios.

El mini reto



Fotografía el momento

¡CUIDADO CON ESE SATÉLITEEEEE! ¡OUCH! La forma de morir más peculiar y extravagante para un Sim es de un satelitazo en la cabeza.Cuando un Sim está mirando las nubes o las estrellas hay un 5% de posibilidades de que le caiga un satélite y muera. ¿Le ha ocurrido esto a uno de tus Sims? ¿Tienes pruebas? ¡Queremos ver fotos de Sims golpeados por un satélite! Si has conseguido una imagen, envíanosla para la galería del próximo número... y si es en un lugar original o divertido, mucho mejor...

¿Qué sabes hacer?

El rincón de los artistas

Los juegos de «Los Sims™» son, por encima de todo, herramientas creativas que permiten a los jugadores cambiar el juego de arriba a abajo: personajes, casas, objetos, materiales, música, vídeos...

¡Participa

¿Qué es lo que has hecho? ¿Un personaje famoso? ¿Una casa rarísima? ¿Un vestido espectacular? Sea lo que sea, mientras tenga que ver con «Los Sims™ 2»... ¡Envíanoslo y se lo mostraremos a todos!

revistasims@axelspringer.es
Revista Oficial de Los Sims™
c/Los Vascos, nº 17
C.P. 28040. Madrid.

Por eso, no es extraño que muchos fans pasen más tiempo diseñando que jugando con sus Sims. Y es que hace ya muchos años, Will Wright descubrió que una de las claves del éxito de un videojuego, es ofrecer al jugador la posibilidad de personalizarlo: diseñar niveles, cambiar las condiciones de la partida o dibujar los gráficos. «Sim City», hace casi dos décadas, puso en práctica estas ideas, que han alcanzado la perfección en «Los Sims™ 2» y sus expansiones.

El Creador de Sims, el Taller de Cuerpo, el Diseñador de Casas Plus, el Modo Construir, el Modo Cámara, el Modo Historia o los programas creados por los fans, permiten cambiar el juego por completo y adaptar cada detalle para que esté a tu gusto: desde un piercing a un revestimiento de pared, la música que suena en la radio o los videos que se reproducen en los televisores de las casas de tus Sims.

La mayoría de estas herramientas son sencillas de usar: sólo hay que dedicar un poco de tiempo para construir una casa, o diseñar un vestido o un material para forrar un suelo. Otras tareas, como crear un personaje desde cero o modelar nuevos objetos, requieren altos conocimientos de dibujo técnico y artístico pero resultan a la vez muy gratificantes.

Aunque muchos artistas afirman que sólo escriben o pintan para ellos, en la mayoría de los casos, cuando has tardado días o semanas en completar tu obra, lo primero que quieres hacer es enseñársela a los demás. Pues bien.... ¡ahora tienes la oportunidad! En la Revista oficial de Los Sims™ 2 dedicaremos un amplio espacio a mostrar todas las obras de arte que nos envíen los lectores. Y, si es posible, también las incluiremos en el CD, para que todo el mundo puedan usarlas en sus juegos y comprobar de primera mano la calidad de las mismas. ¡Anímate a crear y, a continuación, compartir tus creaciones con toda la comunidad de fans de Los Sims™! ■

¡Móntate tu película







Pesadilla antes de Navidad

Una de las principales fuentes de inspiración de los "manitas" que se dedican a personalizar los juegos de los Sims™, son las películas y series de televisión. En las páginas web que comentamos en la sección Actualidad Web encontrarás cientos de Sims inspirados en sagas de películas o series como Star Wars, El Señor de los Anillos, Alias, C.S.I., La Guerra de los Mundos, y muchísimos otros personajes de ficción.

Para mostrar lo que se puede hacer con un poco de imaginación –y algo de maña, todo hay que decirlo-, nos hemos decantado por los entrañables protagonistas de la genial película de animación "Pesadilla Antes de Navidad". Jack Skellington y Sally Ragdoll son Sims bastante difíciles de diseñar. Jack tiene un cuerpo muy estilizado y un cabeza completamente redonda, mientras que Sally está formada por trozos de tela de distinto material y color. ¡Impresionantes!

¿Puedes hacer cosas como éstas?

Un barco pirata, un balneario, una casa colgante... lugares espectaculares, siniestros, alegres... personajes locos salidos de tu imaginación o inspirados en los tebeos, la televisión, los videojuegos... las herramientas que «Los Sims™ 2» pone a tu alcance están para que desarrolles todo aquello que se te pasa por la cabeza. Aquí tienes algunos ejemplos, verás como en las próximas revistas te sorprenderemos con muchos otros... y, mientras, ¿Qué tal si te pones tú también manos a la obra?

El barco pirata



Sólo hace falta convertir la tierra en agua, colocar unos pilares, levantar los cimientos dándole forma de barco, construir las paredes con madera, ¡y ya está! Un barco digno de las mejores películas de piratas.

La casa colgante



Se pueden aprovechar las escaleras en espiral y el código secreto para elevar el número de pisos, obteniéndose como resultado esta espectacular casa flotante. Casi da hasta vértigo mirarla, ¿verdad?

El balneario marítimo



Observa como en esta zona recreativa descargada de la web oficial, han usado las nuevas piscinas de paredes diagonales, materiales metálicos y ventanas redondas para simular el diseño de un trasatlántico.

Lagartos mutantes



Hace falta ser un buen diseñador y dominar herramientas de creación de gráficos en 3D para diseñar un Sim tan espectacular como este monstruo de aspecto draconiano. El resultado merece la pena.

La reina del piercing



Si se te da bien modelar tatuajes, piercings, pendientes o maquillajes, es el momento de presentar tu colección al mundo entero… diseña al chico o chica de tus sueños, o muestra cómo te gustaría ir por la calle.

Extraño sí, pero con sentido

The Weirdo Zone

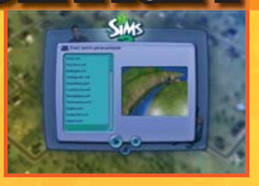
Otra actividad muy popular consiste en crear personalizaciones temáticas, es decir, un conjunto de objetos y decorados que siguen unas mismas normas de diseño... por muy extraño que sea.

- Nombre: The Weirdo Zone
- Autores: El grupo Mod Squad, formado por Boblishman, CynicalChick, JWoods, Numenor, Xanathon, kavar, LyricLee, Just_kathy, besen, Faylen, niol, y SolanderCGN.
- Inspiración: Charlie y la Fábrica de Chocolate y la clásica serie de misterio The Twilight Zone.
- Creación: Todos los objetos han sido diseñados desde cero, usando programas de diseño 3D.
- Contenido: Sofas, sillas, lámparas, cortinas, bañeras, camas, casas, zonas recreativas... ¡Y mucho más!



Lo encontrarás en: **www.modthesims2.com/showthread.php?t=%2094076**

¿Qué puedo enviar?



A todo el mundo le gusta instalar nuevos personajes o vestidos alucinantes, pero ahora te toca a ti: publicaremos cualquier cosa, con la condición de que esté relacionada con Los Sims™. No es necesario que sea una personalización digna de un artista profesional. Si crees que merece la pena compartirlo... ¡No te cortes y envíanoslo!

Aquí van algunas ideas de lo que nos gustaría recibir en el buzón:

- DIBUJOS, ILUSTRACIONES o trabajos manuales.
- SIMS COMPLETOS que incluyan alguna característica especial.
- COMPLEMENTOS DE UN SIM: ropa, maquillaje, cejas y ojos, peinados, sombreros, tatuajes, etc.
- MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN y decoración de cualquier tipo.
- CASAS ESPECTACULARES.
- ZONAS RECREATIVAS, universidades y centros urbanos.
- SUPERFICIES DE BARRIOS.
- ÁLBUMES FOTOGRÁFICOS e historias recreadas utilizando el editor del Modo Historia.
- MÚSICA PARA ESCUCHAR en la radio o videos para los televisores y los ordenadores.
- PELÍCULAS SOBRE LOS SIMS grabadas con la cámara del juego.

¿Cómo lo hago?



En la mayoría de los ejemplos anteriores, sólo tienes que empaquetar el Sim, el edificio o el terreno y convertirlo en un fichero con extensión .Sim2Pack, que puedes enviarnos. En otros, se tratará de un fichero MP3 o AVI, o cualquier otro archivo. Pero además, queremos saber más de ti: cuéntanos cuánto tardaste en completar la personalización, los pasos que llevaste a cabo, las dificultades, los trucos, en qué te inspiraste para elegir el diseño... Muchos fans se han especializado en diseñar ropa, casas o zonas recreativas y, se han forjado una reputación en Internet. En esta página recopilamos algunos de sus trabajos para que te sirvan de inspiración. ¿Serás tú el próximo?



Estrategias & Trucos

Las mejores estrategias para Los Sims™ 2 y sus expansiones

¿Está tu Sim siempre sin blanca a pesar de que no para de trabajar? ¿No terminas de ligar con el chico más guapo del vecindario? ¿Se te atasca la carrera universitaria? Aquí llega la solución: estrategias y trucos para que tu personaje salga adelante en cualquier situación.

¡En esta sección!


Pág. 28

Consejos avanzados para Los Sims™ 2

NO CONOCERÁS A FONDO el juego más divertido de todos los tiempos hasta que no te leas las estrategias avanzadas que te ofrecemos. Sigue nuestros consejos y ¡verás cómo las cosas empiezan a ir mejor para tus Sims!


Pág. 34

Manual para vivir a tope en Universitarios

LOS CUATRO AÑOS de Universidad son toda una experiencia para un Sim: estudio, amistades, fiestas... sácale el máximo partido a tu estancia, conoce hasta el rincón más secreto de la Uni y gradúate con todos los honores.


Pág. 42

Todas las novedades de Noctámbulos

¿QUÉ DICES QUE HAY QUÉ? ¿Vampiros? ¿Karaokes? ¿Servicio de casamentera? Si no lo lees, no te lo crees... todas las fantásticas novedades de la segunda expansión de «Los Sims™2» y las claves para sacarle el jugo.



En esta sección

Consejos avanzados para Los Sims™ 2

¿Crees que lo sabes todo sobre «Los Sims™ 2»? O, al contrario, ¿tus Sims hacen cosas imprevisibles y no entiendes lo que les pasa? Seas un novato o un veterano, en nuestras guías y trucos siempre encontrarás información útil. ¡Compruébalo!



Los niños son traviesos e inquietos. **Algunos tienen muy mal genio y cambian de humor constantemente. Corretean a todas horas, adornan tu existencia con alegres trastadas y, en general, lucen un talento inagotable para destrozar tus nervios varias veces al día.**



El color de la piel **no tiene gen predominante. Los bebés heredan el del padre, el de la madre o una mezcla de ambos.**



La cara, mezcla de los progenitores. **Hay más posibilidades de que herede los ojos y la boca de la madre, y el resto del padre.**



Ojos y pelo
Cuestión de genes

El aspecto físico de un Sim copia la genética de la Naturaleza. Tanto el color de pelo como el de ojos es un rasgo con dos genes: uno de la madre, y otro del padre. Cada gen puede ser dominante o recesivo.

El hijo hereda el rasgo del gen dominante. Si ambos son dominantes o recesivos, será aleatorio. En el color de pelo, los genes siguen estas reglas:

- **Genes dominantes:** negro y marrón.
- **Genes recesivos:** rubio y pelirrojo.

Si un padre tiene (marrón/pelirrojo) y una madre (negro/rubio), el padre tendrá pelo marrón y la madre negro, porque son dominantes. Sin embargo, los genes recesivos no se pierden, pasan a los hijos, y como el hijo hereda un gen del padre y otro de la madre aleatoriamente, puede heredar (pelirrojo/rubio). Ambos son recesivos, así que hay un 50% de que sea pelirrojo, y un 50% de que sea rubio, aunque sus padres no lo eran. Si heredase (pelirrojo/negro) tendría el pelo negro como su madre, pero el gen recesivo pelirrojo podría heredarlo un hijo. El color de ojos funciona igual:

- **Genes dominantes:** Negro y Azul oscuro.
- **Genes recesivos:** Verde, gris y azul claro.

Para un Sim que tú crees cada rasgo tiene el mismo par de genes, si eliges una chica con ojos verdes, serán (verde/verde), y sus hijos heredarán el verde. Como es recesivo, será difícil que tengan ojos verdes salvo que el padre sea también recesivo (ojos grises), en cuyo caso decidirá el azar.

Las claves de la herencia
El misterio de la genética

Ser padre, la experiencia más satisfactoria para un Sim adulto... pero también puede ser la más desconcertante ¿Por qué el niño tiene el pelo negro si sus padres son rubios? Muy fácil, todo es cuestión de genes...

lo que hay que saber **reglas básicas de la genética Sim**



Los niños heredan casi todo de sus padres: personalidad, rostro, color de piel, ojos y pelo. No heredan sus aspiraciones, miedos, deseos, forma física ni intereses. La genética Sim es similar a la humana y entendiendo unos sencillos conceptos sabrás como van a ser los hijos de tus Sims.

Empecemos por la personalidad: los padres tienen de 1 a 10 puntos en cada uno de los cinco rasgos: **Descuidado**/**Pulcro**, **Tímido**/**Extrovertido**, **Perezoso**/**Activo**, **Serio**/**Alegre** y **Gruñón**/**Cordial**. En cada rasgo, el hijo hereda los puntos del padre o de la madre o un número aleatorio hasta un máximo de 35, pero los niños diseñados con el **Creador de Sims** sólo reciben 25 puntos. Así que los nacidos de parto natural pueden tener más puntos en un rasgo, ser más **Tímidos** o **Alegres** y menos influenciables.

LA APARIENCIA Y ALGO MÁS

En cuanto a su apariencia física, la cara de un Sim se divide en 5 rasgos: **mandíbula**, **boca**, **nariz**, **ojos** y **cejas**. Cada rasgo es mezcla del padre y la madre. Mientras que los rasgos predominantes del padre son: **mandíbula, nariz y cejas,** la madre tiene como rasgos predominantes **ojos y boca.** Estas reglas no siempre se cumplen ya que existe un componente aleatorio, pero los rasgos dominantes tienen más posibilidades. Y un secreto: el Sim también lleva asociada la cara del sexo opuesto. Es decir, cuando el juego decide la cara de un varón secretamente aplica los datos a una niña, y esos rasgos femeninos puede heredarlos su hija.

Además, los Sims tienen cuatro tonos de piel: **pálida**, **clara**, **oscura** y **negra**. Cada Sim tiene dos genes del padre y la madre, por ejemplo (**pálida**/**oscura**), pero sin genes dominantes. Si el par es igual hereda ese tono: (**negra**/**negra**) y será negro. Si son tonos distintos (**clara**/**negra**) el hijo hereda al azar uno de los dos o los situados entre medias, en este ejemplo sería **clara**, **oscura** o **negra**.

Al igual que con el pelo y los ojos, los Sims del **Creador de Sims** tienen el mismo par de genes: si eliges piel **pálida**, su gen heredable será (**pálida**/**pálida**).

Fuera de estas reglas están los niños nacidos de padres abducidos. Heredan apariencia alienígena (piel verde y ojos gigantes), aunque pueden heredar los ojos de su padre. Cuando estos Sims tienen hijos, los genes alienígenas serán los genes que predominen. ■

Ellos tampoco olvidan...

La memoria de los Sims

Por si no nos bastara con sus gamberradas y meteduras de pata, los Sims poseen una poderosa arma con la que defenderse o chantajear a sus familiares y amigos: la memoria. Veamos cómo funciona, y cómo sacar el máximo provecho de ella.

» consejos avanzados **recuerdos y eventos, el registro vital de tu Sim**

Nada tan peligroso como un Sim con buena memoria capaz de acordarse de los fracasos de sus amigos y contárselos a todo el barrio cuando le interesa... Parece una travesura inocente, pero no querrás que tu chica Sim se quede sin novio porque su amiga le cuenta que ha coqueteado con el nuevo vecino o ha incendiado la cocina cinco veces...

Los recuerdos de los Sims influyen en su estado de ánimo y en su reputación, y afectan al trabajo, las relaciones y las necesidades. Pocos jugadores los tienen en cuenta, pero son más importantes de lo que a simple vista aparentan.

RECUERDOS Y EVENTOS

La memoria de los Sims registra dos tipos diferentes de información, a los que vamos a llamar recuerdos y eventos.

Los recuerdos son acontecimientos importantes en su vida personal y quedan guardados para siempre: su primer beso, las buenas notas, su boda, su primer ascenso, su primer hijo, etc. Los recuerdos pueden ser positivos o negativos, así que también estarán sus fracasos amorosos, despidos en el trabajo, o la muerte de un familiar.

Todos quedan guardados en la solapa **Recuerdos** del **Panel Universal**. Para acceder a ella, debes pinchar en el icono **Simología**. Se ordenan cronológicamente, con los más recientes situados a la izquierda, y son de color verde si son positivos o rojo si son negativos.

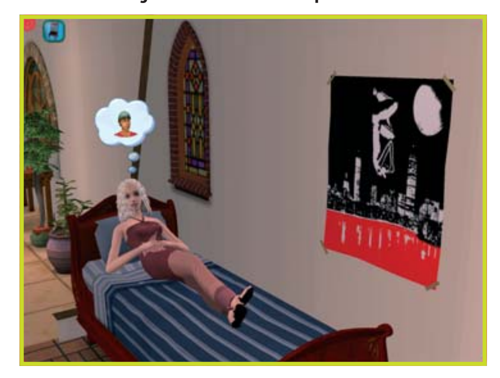
Los recuerdos provocan un "impacto" en el Sim que se alarga unas cuantas horas. Podrás ver cómo está pensando en lo que le ha ocurrido porque surge un "bocadillo" en su cabeza. Si es un recuerdo feliz, se pondrá a silbar y su humor mejorará. Si se ha llevado un disgusto puede que se ponga a llorar, y si además está asociado a un **Miedo** del **Panel de Miedos y Deseos** –por ejemplo, la muerte de un familiar– incluso puede llegar a caer en la depresión.



Conversaciones aparentemente inofensivas. Cuando dos o más Sims empiezan a hablar, no se limitan a intercambiar tópicos sin significado. Recuerdan cómo se rieron de ti cuando te vieron en bañador o la comida intragable de tu fiesta de cumpleaños...



Los recuerdos se guardan en el Panel de Control Universal y figuran en color verde o rojo según sean positivos o negativos.



El bocadillo en la cabeza del Sim indica que está pensando algo: un agradable recuerdo o un disgusto que tal vez le deprima.

Influencia
Tomátela en serio...

» **Cuestión de carácter.** La personalidad de un Sim se forja al nacer, recibiendo de 1 a 10 puntos en cinco rasgos diferentes: Descuidado/Pulcro, Tímido/Extrovertido, Perezoso/Activo, Serio/Alegre y Gruñón/Cordial. Si recibe menos de 5 puntos, el Sim adopta la personalidad a la izquierda del par, y si recibe más de 5 puntos, la de la derecha. Por ejemplo, un Sim con 3 puntos en Tímido/Descuidado es tímido, y con 8 puntos en Perezoso/Activo, es activo.

» **Cambios de personalidad.** Un Sim puede cambiar la personalidad de otro, influyendo en él con la orden "Alentar". Pero hay una serie de reglas. Sólo es posible alentar a un Sim de un ciclo de edad menor. Por tanto, un adulto no puede alentar a otro adulto. Además, como más grande sea la diferencia de ciclos, más efecto tiene la influencia: un anciano alentará mejor a un niño que su propio padre.

» **Es posible influir en cada rasgo** de personalidad, pero sólo puede hacerlo el Sim que tiene ese mismo rasgo. Es decir, si un Sim tiene 7 puntos en Descuidado/Pulcro es pulcro, y por tanto puede alentar a otro Sim para que sea pulcro, pero no para que sea descuidado. Además, sólo es posible tener éxito si el Sim tiene 3 o menos puntos en el rasgo de la izquierda del par, y 7 o más en el de la derecha. Finalmente, también es necesario que el Sim alentado esté de buen humor y tenga una relación a corto plazo con el alentador de +50 y a largo plazo de +20. Si se cumplen estas condiciones, la influencia tendrá éxito y el alentado ganará o perderá un punto en el rasgo de personalidad, según el tipo de influencia. Lo único que tienes que tener en cuenta es que un Sim que tiene 0 ó 10 puntos en un rasgo debes considerarlo ya como una "causa perdida" puesto que no puede ser influenciado.





Los acontecimientos traumáticos, **como un incendio mortal, quedan grabados en la memoria de los Sims. Ten mucho cuidado con ellos, especialmente si están relacionados con algunos de los miedos de tus Sims porque puede conducirles a una profunda depresión.**



Si un Sim ve a otro tonteando **con la mujer de alguien, no perderá tiempo para decírselo al marido... ¡y la pelea está servida!**



Los recuerdos y cotilleos **se airean durante las conversaciones, a todos los Sims les encanta cotorrear e intercambiar chismes.**

Los recuerdos importantes a veces se rememoran en sueños. Si son negativos, se convierten en pesadillas y el Sim recupera la energía más lentamente. Junto a estas memorias permanentes están los eventos, acontecimientos especiales como por ejemplo, una infidelidad o una pelea. No aparecen en **Recuerdos** y no se pueden controlar, pero comparten mucho con los recuerdos.

LOS COTILLEOS

Lo más divertido de ambos tipos de memoria, es que se convierten en temas en las conversaciones. Los Sims comentan sus recuerdos positivos con otros Sims, provocando charlas muy animadas. Los Sims más viejos tienen más recuerdos, así que se deduce que también son buenos conversadores. Los recuerdos negativos se los suelen reservar, pero si otro Sim los ha presenciado –por ejemplo, ha visto arder la cocina –, para él se convierte en un evento y entonces puede cotillearlo con cualquier otro Sim.

El intercambio de recuerdos y eventos se da durante las charlas. Según el tipo de conversación, se usan memorias propias o ajenas, y positivas o negativas:

- **Cotillear:** (Contar un Secreto en niños): Eventos negativos de otro Sim sirven de burla a los que cotillean.
- **Felicitar:** Eventos y recuerdos positivos se comentan para ensalzarlos.
- **Consolar:** Recuerdos negativos del Sim deprimido se comentan para ser superados.
- **Hablar:** En una charla se comentan, aleatoriamente, memorias positivas y negativas de los implicados.
- **Provocar:** El provocador comenta un evento negativo del provocado.

La posibilidad de que salgan a relucir memorias positivas o negativas depende de las relaciones a largo plazo de los implicados. Dos Sims amigos en raras ocasiones se sacarán los trapos sucios o cotillearán negativamente sobre el otro con terceras personas, pero si se odian... ¡no perderán ocasión de poner verde a su rival y dificultar como puedan todos sus ligues y relaciones sociales!

Para bien o para mal, tanto los recuerdos como los eventos terminan pasando de moda y desaparecen de las conversaciones, aunque los recuerdos nunca llegan a abandonar del todo el panel.

Parecen sucesos sin importancia, pero no pierdas de vista que las memorias provocan celos y depresiones e influyen en las relaciones de los Sims. Por tanto, apúntate este par de buenos consejos: si tus Sims hacen algo malo, asegúrate de que ningún otro les está viendo en ese preciso momento y, si puedes, evita a toda costa que se cumplan miedos relacionados con los recuerdos, como por ejemplo una pelea con un ser querido. Tus criaturas vivirán más tranquilas y te lo van a agradecer un montón... ■

¿Sabías que...

...si dos Sims mantienen una relación de amistad será difícil que uno hable mal del otro. Pero si no se pueden ver, no perderán ocasión de contar un cotilleo que deje fatal a su rival.

Consejos para Jugadores Incansables



¿Las herencias?

LA MUERTE DE UN SIM es un acontecimiento trágico, tanto para la familia como para el jugador. Por suerte, la mayoría dejan descendencia, así como los álbumes de fotos y los vídeos, para que no te olvides de ellos. Para suavizar el impacto de su muerte, los familiares y amigos reciben una herencia. No depende de los simoleones ahorrados por el difunto, ni de lo alto que haya llegado en su trabajo. Al contrario, es una especie de recompensa por haber cumplido las aspiraciones en su vida y haber mantenido una buena relación con sus conocidos.

EL DINERO LO RECIBEN LA PAREJA, los hijos, los nietos y los amigos. Depende, principalmente, del nivel de Aspiración alcanzado por el Sim en el momento de morir. Para calcular el importe exacto, hay que aplicar estas fórmulas, en donde X es el valor de relación a largo plazo entre el fallecido y el heredero; puede variar entre 1 y 100:

HEREDEROS	ASPIRACIÓN BAJA	ASPIRACIÓN MEDIA	ASPIRACIÓN ALTA
Pareja	50*X	100*X	200*X
Hijos	25*X	50*X	100*X
Nietos	6.25*X	12.5*X	25*X
Mejores amigos	2.5*X	5*X	10*X
Amigos	1.25*X	2.5*X	5*X

SE CONSIDERA MEJOR AMIGO a un conocido del fallecido con 75 o más puntos en la relación a largo plazo. Si el valor se sitúa entre 50 y 74 es un amigo. Para un Sim que haya muerto con la barra de aspiración llena (aspiración alta), su nieto con una relación a largo plazo de 85 (el valor X), recibirá 25*85= 2125 simoleones. Pero un conocido con 76 puntos de relación, considerado mejor amigo, recibirá 10*76=760 simoleones. Si quieres una buena herencia, consigue que un Sim viejo cumpla sus aspiraciones, de ello dependerá lo que deje a sus conocidos...



Las facturas

SI HAY UN PERSONAJE AL QUE LOS SIMS no quieren ver es el cartero. ¡Y no podemos culparles! Cada tres días, trae a casa las facturas que hay que pagar. La cantidad depende de las propiedades de la familia, según esta tabla:

- 6 simoleones por cada 1000 gastados en objetos decorativos.
- 4 simoleones por cada 1000 gastados en construcción (vallas, ventanas, columnas, etc.)

POR DEFECTO, UN SIM COGE LAS FACTURAS del buzón y las deposita en una mesa o, si no hay sitio, en el suelo. Si dejas pasar 4 días, un cobrador se llevará objetos equivalentes a la cantidad de la deuda.

UN BUEN TRUCO CONSISTE EN PONER UNA MESA junto al buzón; el Sim dejará las facturas siempre allí. ¡Nadie te las robará! Págalas a tiempo, si no tienes dinero vende objetos antes de que el cobrador venga y los elija por su cuenta...





Como en casa, en ninguna parte...

El Entorno: esa necesidad

Las necesidades Sim se satisfacen mediante las mismas reglas del mundo real: para quitar el Hambre hay que comer, la Higiene se mejora con la ducha, etc. Pero una de ellas, Entorno, provoca muchas dudas. Es hora de sacar a la luz todos sus secretos...

consejos avanzados cuida lo que te rodea, mantener un valor alto de Entorno

Entorno mide la satisfacción que siente un Sim cuando contempla el lugar en el que se encuentra, por lo que sube más rápidamente cuanto mejor decorada esté la casa. No cuentan sólo los muebles y objetos decorativos sino también la limpieza, la iluminación, el tipo de materiales de construcción, la cantidad de ventanas, el tipo y calidad del papel, la pintura y el suelo, etc.

Además, **Entorno** se mantiene constante si el Sim permanece en una sala pero cambia de golpe al ir a otro sitio. Un dato importante es que dos habitaciones se consideran independientes si están separadas por una pared, una puerta o un arco. Si sólo hay un agujero, es una única habitación a efectos de **Entorno**: con un dormitorio de lujo y un baño sucio y oscuro separados por un agujero, tendrás a un Sim con **Entorno** bajo por culpa del mal efecto que le causa el baño.

Puesto que **Entorno** no parece afectar a la vida diaria, muchos jugadores la ignoran. ¡Gran error! Es cierto que no influye demasiado en la felicidad de un Sim, pero puede provocar un "bajón" y, algo más importante, afectar negativamente a las visitas. Por ejemplo, un Sim que tenga una bonita casa y se marche contento a trabajar, si sale al jardín y lo ve descuidado, **Entorno** caerá de golpe, afectando al rendimiento en el trabajo. Y si un vecino o amigo viene a casa a pasar la tarde y el jardín o la vivienda están sucios o sin decorar no tardará en marcharse de la casa, empeorando la relación con todos sus habitantes.

Por último, es necesario que jardín y casa tengan buen aspecto para superar la inspección del director, si quieres llevar a los niños al colegio privado.

LAS CLAVES

En realidad, internamente el juego calcula los puntos positivos de la decoración y los negativos de la suciedad, y



Una habitación sin paredes pone de mal humor a su residente. ¡No puede dormir si está a la vista de todo el mundo!

En las salas bien decoradas, la necesidad Entorno sube espectacularmente, y las visitas se encontrarán más a gusto.



Presupuesto para muebles. No creas que amueblar tu casa es una cuestión de capricho, el valor Entorno puede dispararse con según qué muebles. Los elementos decorativos son los que ofrecen una mejor relación precio/puntos de Entorno en el mercado Sim.

El oficio de escritor: trabajar en casa

Trabajar en casa es un lujo que sólo los Sims más creativos se pueden permitir. Sin embargo, la mayoría de los jugadores prefieren ser pintores. ¿Y por qué no escritor?

PROS. Los Sims escriben sus historias en el ordenador. Su precio no influye en la calidad, así que puedes empezar con el más barato. La ventaja frente al caballete de pintura es que el ordenador pueden usarlo otros Sims para muchas otras cosas: chatear, comprar comida, etc. Sin embargo, el caballete ocupa bastante espacio y sólo sirve para pintar, así que necesitarás una habitación grande. Además, escribir novelas exige menos puntos de Creatividad al principio. Cuando hayas completado una novela - puede llevarte unas 25 horas - recibirás una llamada informando de los derechos recibidos. Las ganancias suelen variar entre los 2000 y los 3500 simoleones, valor que se decide al azar, aunque suele ser mayor cuanto más creativo sea el Sim.

CONTRAS. La principal desventaja es que ocupas el ordenador y no se puede usar para otras tareas. El escritor tiene tendencia a engordar y gana menos que un pintor consagrado. Además, a diferencia de las pinturas, las novelas no se revalorizan con el tiempo. Y un Sim con el Libre Albedrío activado se pone automáticamente a pintar, pero no un Sim novelista.

En resumen, a la larga es mejor ser pintor, pero escribir libros es también una buena opción para un Sim tímido y hogareño.





Las paredes sin empapelar se contabilizan como puntos negativos de suciedad. Es muy conveniente que toda tu casa tenga paredes pintadas o empapeladas, así como suelos con baldosas. De otro modo, Entorno permanecerá en valores muy bajos.



El cuidado del jardín es esencial para atraer a las visitas, no dejes de regar las plantas y mantenerlo bien iluminado .



Para decorar la casa, emplea la imaginación: puedes usar objetos de jardín en el interior, como una fuente, o los tiestos...

hace una suma con ambos. Ese valor se convierte en el **Entorno**, que cambia en cada habitación. Los puntos de decoración se consiguen con este porcentaje aproximado:

- Objetos: 60%
- Iluminación: 20%
- Paredes: 10%
- Suelos: 10%

LA SUCIEDAD

Una casa limpia es muy importante. La habitación se ensucia con alimentos estropeados, platos sucios, basura en el suelo, rebosando en el cubo o atascada en el compresor, objetos rotos, inundaciones, camas sin hacer, objetos higiénicos y de cocina sin limpiar, libros fuera de la librería, periódicos viejos, peces muertos en el acuario, ceniza, plantas inundadas o sin regar, etc. Con mucha suciedad aparecen moscas y cucarachas; las primeras se van al limpiar pero a las cucarachas hay que matarlas con un insecticida o un exterminador, y luego ¡a la basura! La limpieza mejorará notablemente con un compresor de basuras y cubos en los lugares más críticos.

OBJETOS

Todos los artículos que se pueden adquirir tienen puntos positivos de **Entorno**, cuanto mayor sea su precio tendrán más puntos. Los mejores son los objetos decorativos como jarrones o cuadros, que tienen una estupenda relación **Entorno**/coste. Es decir, un jarrón de 100 simoleones posiblemente tenga más puntos de **Entorno** que una cama de 500 simoleones.

Observa que los objetos pierden puntos de **Entorno** con el tiempo y cuando hay más de uno del mismo tipo en la casa. Por tanto, vende los artículos antiguos para comprar otros nuevos e intenta siempre no repetir los mismos modelos.

ILUMINACIÓN

Los Sims valoran la luz natural durante el día y la artificial durante la noche. Debes poner ventanas en todas las paredes exteriores y luces y lámparas en las salas. Tanto la luz solar como la artificial tienen un alcance limitado, así que asegúrate de que mantienes perfectamente iluminada toda la sala.

PAREDES Y SUELOS

Es posible vivir en una casa con paredes y suelos desnudos pero la necesidad **Entorno** siempre estará baja. Forra las paredes con papel, pintura o madera y el suelo con baldosas. Si quieres aumentar mucho **Entorno**, cambia la decoración de vez en cuando. Ten en cuenta que hay paredes y baldosas en un montón de colores distintos y resulta más barato "redecorar" con el mismo material en otro color antes que vender lo viejo y poner otro tipo de papel o baldosa.

¿Sabías que...

... es importante mantener alto el valor Entorno y éste depende de un montón de cosas: la casa limpia, buena iluminación, muebles y elementos decorativos, paredes y suelos...

Consejos para Jugadores Incansables



El jardín sí importa

EL JARDÍN TAMBIEN CUENTA COMO ENTORNO y a efectos de este valor, se considera como una única habitación. La basura y la falta de decoración o cuidado de las plantas sólo afecta a un área cercana, y el mismo principio se aplica a los elementos decorativos o las flores que aumentan Entorno. Por tanto, sólo hace falta decorar los lugares de paso y de reunión, como la terraza, el patio donde están los columpios o la barbacoa, etc. Si quieres ahorrarte molestias sigue este consejo: construye una valla entre la entrada al jardín y la puerta de la casa formando un camino, y de este modo sólo tendrás que decorar ese espacio. Pero recuerda, eso sí, que por la noche debes de mantener el jardín igual de iluminado que la casa.



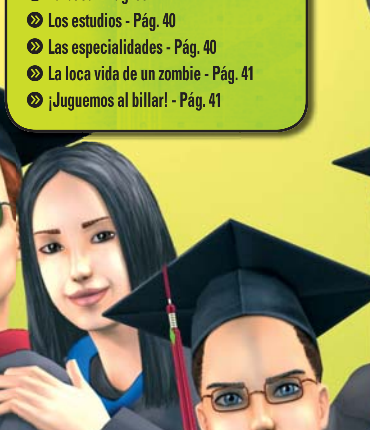
¡Ponte en forma!

LA FORMA FÍSICA DE LOS SIMS NO INFLUYE DEMASIADO a la hora de ligar, pero un Sim gordo tardará más en ascender en ciertos trabajos y se cansará antes al jugar con otro Sim o nadar. Un Sim puede estar en forma, normal o gordo. Puedes verlo en el Panel de Control, junto a sus rasgos de personalidad. Cuando nace tiene una forma física normal. Cuando los diseñas con el Creador de Sims puedes elegir entre normal o gordo. El valor de en forma no está disponible, ya que sólo se puede conseguir si pones a tu Sim a hacer ejercicio.

CÓMO ENGORDAR. Un Sim engorda sólo cuando come mientras tiene la barra de Energía llena. Mucho ojo, porque sigue comiendo hasta que termina el plato, así que tendrás que vigilarlo y decirle que pare cuando su Energía esté llena. Si está deprimido o es vago, irá siempre que pueda a la nevera a picar algo, así que deberás vigilarlo con atención. Cada alimento tiene distintos puntos de "gordura", que se aplican sólo cuando la Energía está llena. Por supuesto, un filete engordará bastante más que una ensalada...

CÓMO ADELGAZAR. Al contrario de lo que ocurre en el mundo real, por el simple hecho de andar y correr no adelgazarás. Para conseguirlo hay que hacer ejercicio en uno de estos lugares: en la máquina, boxeando, sintonizando un canal de ejercicios en la televisión, en el circuito de obstáculos o nadando. Los niños también pueden adelgazar jugando a policías y ladrones. El Yoga es una gran solución, pues apenas reduce las necesidades. Cuanto más horas pasen tus Sims en estas actividades, más puntos de forma ganarán e irán pasando del estado de gordos a normales, y por último llegarán al de en forma. Calcula que normalmente hay que invertir entre diez y veinte horas. Y, eso sí, no te olvides de que al hacer ejercicio el valor de Higiene se reduce muy rápidamente, así que dales una ducha antes de recibir a los vecinos o ir a trabajar...

En esta sección



Manual para buscarse la vida en Universitarios

En «Los Sims™ 2» los adolescentes se convierten automáticamente en adultos, listos para trabajar. Entonces, ¿dónde están las juergas juveniles? ¿y las novatadas? ¿y el sueño de formar tu propia banda? Muy sencillo: en «Los Sims™ 2 Universitarios»



Pasarela universitaria. Modernitos, pijos, rockeros, deportistas, indiscretos miembros de sociedades secretas... la Universidad Sim está habitada por jóvenes de todos los pelajes imaginables y al igual que en la vida real, es un muestrario muy interesante de tendencias.



Bienvenido al campus. Es como un nuevo barrio lleno de edificios por conocer, tanto viviendas como zonas comunitarias.



Estudios y baile. Si instalas «Los Sims 2™ Noctámbulos», tus universitarios también podrán divertirse en el Centro Urbano.

La matrícula
¡Me voy a la Uni!

El primer paso para disfrutar de la expansión es controlar un Sim apto para ingresar en la Universidad. Hay varias formas de conseguirlo:

» **ADOLESCENTE** Busca una familia que haya tenido un hijo de forma convencional - mediante parto o adoptado - y síguele los pasos hasta que sea un adolescente. También puedes crear un niño o un adolescente con el Creador de Sims y, gracias a una nueva función de la expansión, introducirlo en cualquier familia con menos de ocho miembros.

Cuando llegue al ciclo adolescente, espera a que lo cumpla y un día antes de cambiar al ciclo adulto, llama por teléfono a la Universidad para matricularlo.

Otra opción es el botón "Enviar Sims a la universidad" que hay en el Panel de Control de la vista de barrio o campus: puedes escoger a los adolescentes que viven en las casas y formar un grupo, para enviarlos todos juntos al campus.

» **SIM JOVEN** Si entras en un barrio y le asignas una de las tres universidades prefabricadas, al acceder al campus podrás seleccionar una colección de jóvenes en el Cajón de Sims. En la propia vista del campus tienes la opción de Crear Nuevos Estudiantes. Si decides crear más de uno la única relación posible es "hermano" o "compañero de piso". Los Sims que viven juntos suman sus becas e ingresos y podrán alquilar fácilmente una casa privada para ambos.

Ten en cuenta que los Sims prefabricados o diseñados no tienen habilidades, así que su beca será baja –500 simoleones es lo mínimo– mientras que un joven que ha pasado por los ciclos niño y adolescente ha ido ganando habilidades y recibirá una beca mayor.

Te toca estudiar...
Juventud, divino tesoro

¿Me alojo en residencia de estudiantes o casa privada? ¿Cuál es el modo más seguro de aprobar? ¿Qué trabajo puedo buscarme para sacar un dinero? ¿Es cierto que existen sociedades secretas? Sigue leyendo y verás...

» lo que hay que saber **¿qué tiene de bueno la Universidad?**

Nada más instalar esta expansión descubrirás un nuevo tipo de Sims: los jóvenes. El nuevo ciclo de edad se sitúa entre los adolescentes y los adultos. Los Sims **jóvenes** son un poco peculiares: todos ellos son **universitarios**, y sólo pueden **vivir en el campus**. Esto significa que un Sim adolescente que no va a la Universidad se convierte automáticamente en adulto. Lo mismo ocurre con los jóvenes que son expulsados de la "uni" por no aprobar la carrera o los que se gradúan con todos los honores.

El campus es un "barrio" independiente habitado sólo por jóvenes, dentro del barrio estándar. El resto de Sims pueden ir de visita si les invita algún universitario. Aquí encontrarás casas privadas para los estudiantes, residencias, bibliotecas, cafeterías, plazas, gimnasios, zonas recreativas, etc. Cuando juegas en el campus, la vida en el barrio permanece detenida, y viceversa.

Los Sims jóvenes deben **buscar casa** en el campus: una residencia, una fraternidad o, si tienen dinero, una casa alquilada. Pero además, hay **reglas**:

- No pueden trabajar en las profesiones de adultos.
- No pueden casarse ni tampoco pueden unirse a otro Sim.
- No pueden tener ni adoptar hijos.
- Su necesidad **Diversión** baja más rápido que en otros ciclos de edad.

¡QUÉ MALA VIDA!

Entonces, ¿sólo puedes congeniar con los jóvenes del campus? No, una familia con un joven en el campus puede invitarlo a una fiesta o a las zonas recreativas y pueden ir a visitarlo. Y, si tienes instalado «Los Sims™ 2 Noctámbulos» tus Sims pueden ir al Centro Urbano en sus ratos libres y podrán hacerse amigos de ellos e incluso tener una cita...

Las limitaciones son también importantes, pero tienen sentido: si los jóvenes **aprueban** la carrera, obtienen **ventajas** muy beneficiosas: viven más tiempo, mejoran sus habilidades, sus amistades y sus aspiraciones; tienen nuevas opciones de relaciones sociales, más paneles de deseos y candados para bloquearlos, y profesiones mejor pagadas y con más tiempo libre. Además, pueden cambiar de **Aspiración** una única vez. Parece un chollo, pero hay que ganárselo. Es cierto que los jóvenes se lo pasan muy bien en la Universidad, pero también tienen que ir a clase, hacer trabajos y aprobar numerosos exámenes. En estas páginas te vamos a contar cómo puedes aprobar, pero sin tener que dejar de divertirte...





El nuevo barrio

El Campus universitario

Acostumbrados a vivir con su familia y amigos, los Sims universitarios tienen que enfrentarse a su nueva vida. El campus será su lugar de residencia, de estudios, de amores, desamores y diversión, durante los próximos cuatro años.

» lo que hay que saber **descubre el campus y todos los lugares donde puedes vivir**

El recinto de la Universidad es un barrio independiente que se instala dentro del barrio tradicional y cada barrio contendrá los campus que quieras, pero independientes. Si tienes una Simplutense en Villa Verona y otra en Las Rarezas, aunque se llamen igual y tengan los mismos edificios y personajes no controlados, los estudiantes de Villa Verona no podrán ir a Las Rarezas y viceversa.

El campus está formado por las viviendas y las zonas comunitarias. Veámoslas.

» Residencias, casas de alquiler, fraternidades y sociedades secretas: son los lugares donde viven los Sims universitarios. Al llegar al campus van a una residencia o una casa; las fraternidades y sociedades secretas sólo están disponibles si cumples ciertas condiciones.

» Cafeterías: Los estudiantes necesitan estar muchas horas despiertos y un café hará que sus necesidades desciendan menos, salvo, claro está, Vejiga.

» Gimnasio: El sitio ideal para bajar calorías. Los Sims también pueden ganar dinero entrenando a otro Sim que tenga menos puntos de Físico.

» Tiendas: ropa, comida y dispositivos portátiles (consolas, móviles y MP3).

» Bibliotecas: Aquí encontrarás todo tipo de libros necesarios para estudiar en grupo y también ordenadores.

» Centros de ocio: los bares, las plazas o asociaciones de estudiantes son lugares para hacer amigos, ligar...

En este número vamos a echar primero un vistazo a fondo a las viviendas.

VIVIR EN UNA RESIDENCIA

Para los estudiantes sin pasta. La primera vez que un Sim llega a una residencia los dormitorios tienen puertas con un marco vacío. Sé rápido: pulsa la tecla de Pausa, busca la mejor habitación –algunas tie-





Los años universitarios
Tu carrera, en cifras

Un Sim que se apunta a la Universidad, tiene por delante cuatro años de carrera divididos en semestres, es decir, un total de ocho semestres.

Cada semestre dura 72 horas, más 3 horas adicionales para presentarse al examen. Si se gradúa, tienes 72 horas adicionales para organizarle una fiesta de graduación. Por tanto, un Sim que apruebe todos los semestres habrá vivido (72*8) horas de curso, más (3*8) horas de exámenes, más 72 horas de graduación, es decir, 28 días más que un Sim que no haya acudido a la Universidad. Habrá mejorado sus habilidades y tendrá más amigos, además de otras muchas ventajas.

» EN CUANTO A LOS MALOS ESTUDIANTES...
Si un Sim suspende un semestre, tiene que repetirlo y aprobarlo en el siguiente examen porque si no será expulsado. Si repite todos los semestres una vez, su vida en el campus se alargará hasta los 53 días. ¡Aprovéchalos bien!



Nada como una residencia. No te lamentes por no tener más dinero y tener que vivir en la residencia, también tiene sus ventajas: comida gratis, instalaciones amplias, chicos y chicas guapas... y tantas cosas raras por ver que no tendrás ni un sólo instante para aburrirte.



Las instalaciones. Recorre las instalaciones y mira todo lo que puedes hacer: deporte, diversión, ligar.... ¡ah, sí, y estudiar!



El barrio con mayor ambiente estudiantil. Puedes asociar todas las universidades que quieras a un mismo vecindario.



Los más rápidos tienen mejores habitaciones. En las residencias, aquel Sim que toque primero la puerta de una habitación es el que se la queda. Utiliza la tecla Pausa para inspeccionar y decidir cuál es la más adecuada para tu Sim, y luego... ¡corre más que el resto!



Un campus es un tipo de barrio. Los campus se comportan como barrios independientes, dentro de los barrios tradicionales.



Ingresa en una fraternidad. Los miembros de la toga están contentos por haber pasado las pruebas ¡Vamos a ser admitidos!



Miedos y deseos avanzados
No te dejan dormir

Un Sim dispone de cuatro paneles de deseos y tres de miedos que se renuevan cuando duerme.

Pueden usar un candado para bloquear un panel y guardarlo hasta que se pueda cumplir. Al completar un deseo –por ejemplo, besar a otro Sim o ascender en el trabajo– se reciben puntos positivos de Aspiración. Al cumplir un miedo –que se queme la cocina o que un ladrón entre en la casa– se reciben puntos negativos. Un balance positivo hace que un Sim esté de buen humor y cumpla su Aspiración en la vida. Además, puede canjearlos por una serie de Objetos de Recompensa de Aspiraciones.

Un universitario recibe mejoras relacionadas con los paneles de miedos y deseos con cada año de carrera aprobado:

- **PRIMER AÑO:** Una casilla adicional de Deseos.
- **SEGUNDO AÑO:** Posibilidad de cambiar las aspiraciones (sólo una vez).
- **TERCER AÑO:** Un segundo candado para bloquear miedos o deseos.
- **CUARTO AÑO:** Una casilla adicional de Deseos.

Si un Sim abandona la universidad mantiene las recompensas acumuladas hasta el momento. Si es expulsado, también, pero recibe un casilla adicional de Miedos.

Por tanto, un Sim graduado dispone de más paneles de Deseos, así que elige entre más posibilidades y con el candado adicional puede "guardarse" más deseos. La posibilidad de cambiar la Aspiración puede resultarte también muy importante si no estás contento con la que tiene.

nen mesas y ordenadores- y corre hacia allí, con la orden **Solicitar Puerta**. ¡El que primero llega se la queda! Si no te gusta, entra en el **Modo Construir** y con el **truco** para desbloquear herramientas de la sección **BricoSims**(Pág. 80) mueve los objetos y quédate con los mejores.

Una desventaja de las residencias es que los baños casi siempre están ocupados. También cuesta mucho estudiar, así que cierra la puerta para no ser molestado. Lo mismo hacen otros estudiantes, por eso no los verás en su habitación, aunque una burbuja en la puerta te indica si están en clase, durmiendo, etc. Si la habitación está abierta es que están haciendo cosas en la residencia. La comida es gratis, pero tendrás que hacer cola.

La mayoría de los estudiantes que llegan a ahorrar 4000 simoleones prefieren mudarse rápidamente a una casa alquilada. Si tus sims no llegan a tanto, puedes aprovecharte de una ventaja exclusiva de esta expansión: **los objetos de las zonas comunitarias** del campus sí aumentan las **habilidades**. Por tanto, puedes remodelar la plaza o el sindicato de estudiantes y añadir librerías, mesas de ajedrez, instrumentos musicales, etc. y así tu Sim sólo tendrán que regresar a la residencia para dormir.

LA FRATERNIDAD: SÓLO SOCIOS

Son viviendas privadas con admisión cerrada. Un Sim sólo puede pertenecer a una si le aceptan. Puede pedir la admisión por teléfono, con **Unirse**, le visitarán tres miembros vestidos con toga y tendrás unos minutos para hacerte su amigo. Charla con ellos y entretenles. Lo que cuenta no es tu relación con los miembros, sino la de ellos contigo. Consulta la tabla que aparece en pantalla para comprobar si lo has hecho bien. Si lo consigues te convertirás en miembro de la fraternidad. No es necesario que vayas a vivir allí, pero puedes hacerlo. Las facturas son más altas pero los objetos y la decoración son mejores y se organizan las fiestas de la toga.

Ser miembro de la fraternidad pone en marcha un **minijuego** para alcanzar el nivel 6 en el estatus de fraternidades. Para subir de nivel se contabiliza el número de miembros y sus amigos. Cada nuevo nivel da uno de estos beneficios:

- **Nivel 1:** 0 amigos y un máximo de 8 miembros. Beneficio: los miembros traen letras de fraternidad para poner en la pared.
- **Nivel 2:** 3 amigos y un máximo de 10 miembros. Beneficio: ¡los miembros traen pizza gratis!
- **Nivel 3:** 5 amigos y un máximo de 15 miembros. Beneficio: Ninguno.
- **Nivel 4:** 7 amigos y un máximo de 20 miembros. Beneficio: Más visitas de "cheerleaders" y la mascota buena.
- **Nivel 5:** 10 amigos y un máximo de 30 miembros. Beneficio: Aumentan las visitas de la mascota malvada.
- **Nivel 6:** 15 amigos y un máximo de 32.000 miembros. Beneficio: los miembros traen objetos de valor, que tus Sims podrán usar: mesas, sillas, consolas, televisores... ¡un chollo!

Además, a mayor nivel, las necesidades descienden más lento salvo **Diversión** y **Social**, que lo hacen más rápido. Para ver el nivel de la fraternidad, así como sus amigos y miembros actuales, pincha en las letras griegas de la pared.

En resumen, para subir de nivel, es necesario que los Sims bajo tu control tengan amigos, así como captar nuevos miembros entre estudiantes no controlados por el jugador, que aportarán nuevas amistades.

Para **captar nuevas tropas**, tus Sims miembros deben pedírselo a otro Sim. Si es tímido sólo aceptará si mantiene una relación a corto plazo de +50, y a largo plazo de +10. Si es extrovertido estos valores bajan a +40 y +5. En el momento que acepta se convierte en novato. Durante 14 horas, cualquier miembro podrá encargarle tareas –limpiar, trabajos académicos, bromas- sin consumir puntos de **Influencia**. Al convertirse en nuevo miembro, suma sus amigos a la cuenta de la fraternidad, aumentando ▶

¡Sabías que...

... si decides redecorar tu residencia, debes añadir más baños y mesas en la cafetería y más aspersores en el techo porque los incendios en la cocina pueden ser frecuentes.



el nivel. Si tus Sims se gradúan o son expulsados la fraternidad desaparece, así que asegúrate de captar miembros.

LA SOCIEDAD SECRETA

Quizá te sorprenda no haber visto este edificio pero... ¡es que es secreto! Cuando diseñes una Universidad incluye una aunque no se vea, si no lo haces no se generará automáticamente.

A los miembros de la Sociedad se les reconoce por su chaqueta negra y el escudo de una llama en el pecho. Como miembro puedes vivir en la Sociedad –no pagas facturas- o volver a casa. Es un sitio limitado, no puedes contratar a trabajadores ni pedir comida, organizar fiestas o llamar a los amigos pero visitar la Sociedad tiene sus ventajas ya que hay objetos de recompensa y podrás fabricar dinero falso y piratear las notas. Además, puedes reconstruir el edificio y comprar nuevos objetos sin tener que usar tu propio dinero.

Existen tres tipos de sociedades en las tres universidades prefabricadas, que puedes incluir en tus campus.

Academie Le Tour: un castillo medieval con mucho espacio para construir, pero los materiales resultan caros. Lo primero que debes hacer es ampliar la cocina. Esta Sociedad destaca por el gran número de recompensas que puedes usar ¡sin haber trabajado jamás!

Recompensas de profesiones universitarias: Cirujano estético automatizado del Doctor Vu, LaganaPhyllis simnívora, el "Resucitonomitrón", Cámara Antigua "Luminosa Pro".

Recompensas de Aspiraciones: Máquina de fabricar dinero.

Recompensas de profesiones: Detector de mentiras "TrankiTronko".

La Simplutense: una mansión oscura y terrorífica con bastantes objetos de recompensa y ordenadores.

Recompensas de profesiones universitarias: LaganaPhyllis simnívora, el "Resucitonomitrón", Cámara Antigua "Luminosa Pro".

Recompensas de Aspiraciones: Máquina de fabricar dinero, Árbol del dinero, Energizador "Ecléctico y Enigmático".

Recompensas de profesiones: Detector de mentiras "TrankiTronko", Ejecuputter, escáner de huellas dactilares.

Politécnica La Fiesta: un enigmático sótano lleno de vida, difícil de ampliar y con pocas recompensas de Universidad pero a cambio con bastantes objetos de profesiones.

Recompensas de profesiones universitarias: LaganaPhyllis simnívora, el "Resucitonomitrón".

Recompensas de Aspiraciones: Máquina de fabricar dinero.

Recompensas de profesiones: Escáner de huellas, Jardín Hidropónico, Estación biotecnológica de SIM SANTO S.A. ■

¿Sabías que...

... para entrar en la Sociedad Secreta hazte amigo de 3 miembros y logra que la barra de relación diaria supere el 50% Entonces, una noche, una limusina te secuestrará para llevarte.



Las letras no son un adorno. Si quieres conocer el nivel de una fraternidad, pincha sobre ellas para obtener esa información.



Busca la señal, aquellos que llevan en su chaqueta el escudo de una llama son miembros de la Sociedad-No-tan-secreta...



¡Una limusina! Hay que reconocer que los miembros de las Sociedades Secretas sí que saben vivir bien. Una vez hayas hecho amigos dentro de la sociedad esta limusina aparecerá cualquier día frente a tu lugar de residencia y te secuestrará para llevarte a... ya lo verás.

Casa de alquiler
Si tienes dinero, tienes independencia

Los Sims con mejores becas o muy ahorradores pueden alquilar una casa en el campus.

Las casas privadas funcionan como una casa tradicional: sólo la habitan los Sims del jugador, se puede remodelar y contratar a un jardinero o una asistenta. Puedes convertirla en fraternidad si coges el teléfono y eliges Solicitar Estatus. Para que la casa sea oficialmente una fraternidad debes comprar una de las letras griegas de la tienda y ponerla en la entrada.

AL PODER ELEGIR LOS OBJETOS que contendrá, las necesidades suben más rápido en una casa de alquiler que en la residencia, pero dichos objetos son caros, y además, debes tener en cuenta que el Sim tendrá que perder tiempo cocinando y limpiando la casa. Sólo es recomendable si el estudiante ha ahorrado varios miles de simoleones o manejas a un grupo de tres o cuatro universitarios.

PUESTO QUE CUALQUIER SIM DEL JUGADOR PUEDE irse a vivir a una casa nada impide que utilices un sencillo pero eficaz truco: amuebla una y, justo antes de que los Sims se gradúen, añade un Sim novato a la unidad doméstica: el nuevo Sim podrá usar los objetos y las comodidades cuando los demás se marchen, sin tener que gastar nada de dinero.





Para ganar dinero con la música, hay que practicar... pero mucho mejor si lo haces en grupo. Cualquier Sim con talento musical puede sacarse unos simoleones fáciles tocando música, bailando o rapeando, y el público echará más dinero en el bote si os juntáis varios músicos.



Conseguir trabajo es de lo más fácil, sin pasar entrevistas. Tan sólo despliega el menú y selecciona la opción correspondiente.



¿Tu Sim es bueno jugando al billar? Consulta el recuadro de la página 41, las apuestas son una buena fuente de ingresos...



La Beca
Programando el futuro

Los Sims que viven en el campus tienen que ganarse la vida por su cuenta. Para empezar con buen pie, debes de llamar por teléfono antes de marcharte a la Universidad y elegir la orden "Solicitar becas" para obtener dinero según tus méritos. Consulta esta tabla para saber la beca que recibirá tu universitario:

CONCEPTOS

8 o más puntos en una habilidad	750 simoleones
Trabajo adolescente de nivel 3	750 simoleones
Nivel 8 en billar	1000 simoleones
Nivel 8 en baile	1000 simoleones
Notas escolares: sobresaliente	1000 simoleones
Huérfano	1500 simoleones
Abducido por los aliens	1500 simoleones
Adolescente zombie	1500 simoleones

Como puedes ver, hay tres ayudas que no dependen directamente del sim: si es huérfano, si tiene genes alienígenas y si se ha convertido en zombie. El resto se pueden "sembrar" desde niños. Un buen truco consiste en elegir nada más nacer la carrera que estudiará. Consulta la tabla de especialidades de la página siguiente y apunta las habilidades necesarias. Desde niño, haz que practique esas habilidades con los objetos correspondientes. Por cada una en la que alcance nivel 8 recibirá mil simoleones y además, ya las tendrá ganadas para la Universidad. Si tiene algo de tiempo libre puede jugar al billar y bailar con la tele o la radio, y con mucha práctica recibirá otros mil simoleones por cada una, asegurándose así una beca generosa para empezar sin agobios la vida en el campus.

Nuevas fuentes de ingresos
Sobrevivir en el campus

¿Pensabas que tus Sims iban a "gorronear" a sus padres hasta los 40 años? ¡Pues olvídalo! En la Universidad deben ganarse la vida por su cuenta. ¡Más les vale encontrar un trabajo! En realidad, unos bailes callejeros y pasar la gorra también sirve...

Estrategias avanzadas **todos los trabajos cuando eres estudiante**

Como hemos comentado, al llegar al campus un Sim recibe una beca mínima de 500 simoleones. Después, cada semestre obtiene entre 300 y 1200 simoleones, según sus notas. Suficiente si no le importa vivir incómodo en la residencia, comer en la cafetería y limitarse a estudiar y cubrir lo básico, pero para una vida más cómoda necesitará ingresos extra. Por suerte, existen muchas formas de ganar pasta. Los trabajos no funcionan igual que las profesiones de los adultos: no tienen horarios ni son fijos. Simplemente, el estudiante pide trabajo, cobra cada 10 minutos y se marcha cuando quiere.

Empleado de la cafetería de la residencia: El Sim se acerca y pide trabajo. Cobra 10 simoleones por 10 minutos.

Empleado de la tienda de café o del bar express: Muchas tiendas de las zonas comunitarias buscan empleados. Pagan 16 simoleones cada 10 minutos, pero pierdes tiempo viajando al centro.

Tutelar a estudiante: Si completas un cuaderno de trabajo recibes unos 50 simoleones y los puntos son para el dueño del cuaderno, pero debes tener mejor nota que éste. Un buen truco es "molestar" a alguien que esté haciendo el trabajo hasta que se vea obligado a dejarlo a medias, y así podrás terminarlo tú...

Entrenador personal: Un Sim con más **Físico** que otro puede ser su entrenador personal. Cobra 70 simoleones por hora y mejora **Físico** al tiempo...

Aprovecha tus habilidades: Si tienes 4 o más puntos de **Creatividad** puedes bailar o tocar la guitarra o la batería. Varios Sims que tocan la misma canción al unísono ganarán más dinero. Si os sobra **Carisma**, también sirve "rapear", hazlo en un lugar lleno de gente.

También puedes ganar dinero apostando en el billar, como escritor o pintor –aunque lleva muchas horas–, o con el **Árbol de Dinero** y la **Máquina Falsificadora** de la **Sociedad Secreta**.





Las especialidades
Ya estás licenciado

Consulta esta tabla para conocer las especialidades. Cada una requiere ciertos puntos en las habilidades, al ritmo de un punto cada semestre o cada año. Además, cada especialidad tiene asignada tres profesiones recomendadas. No es necesario elegir una, pero si lo haces podrás tener un primer empleo mejor.

AUNQUE TU SIM NO HAYA ELEGIDO ESPECIALIDAD, sigue teniendo unos requisitos de habilidades que verás marcados en la casilla de “Sin Especialidad”. Para elegir la especialidad de un Sim, puedes usar varios criterios. Si durante su vida ha ganado puntos en ciertas habilidades, puedes elegir una especialidad que use esas habilidades, y así tendrás el trabajo hecho. También hay aspiraciones y deseos que se centran en un trabajo; si quieres cumplirlos, haz que el Sim elija una especialidad que tenga dicha profesión recomendada.

ESPECIALIDAD	CREATIVIDAD	COCINA	MECÁNICA	CARISMA	FÍSICO	LIMPIEZA	LÓGICA	PROFESIONES RECOMENDADAS
SIN ESPECIALIDAD	2	2	2	1	1	2	2	Ninguna
PSICOLOGÍA	4	1	1	4	1	4	5	Paranormal, Cumplimiento de la Ley, Espectáculo
ARTE DRAMÁTICO	4	1	1	5	4	1	4	Espectáculo, Política, Atleta
ARTE	5	4	4	4	1	1	1	Artista, Gandul, Cocina
FILOSOFÍA	4	4	1	4	1	1	5	Gandul, Cocina, Paranormal
BIOLOGÍA	1	1	4	1	4	4	5	Biología, Cumplimiento de la ley, Medicina
ECONOMÍA	4	1	4	5	1	1	4	Negocios, Política, Espectáculo
LITERATURA	5	1	4	4	4	1	1	Criminal, Gandul, Espectáculo
MATEMÁTICAS	4	1	4	1	1	4	5	Biología, Ciencia, Criminal
HISTORIA	4	1	4	4	1	1	5	Militar, Artista, Política
FÍSICA	4	1	5	1	1	4	4	Ciencia, Medicina, Paranormal
CIENCIAS POLÍTICAS	4	1	1	5	4	4	1	Política, Espectáculo, Militar

Hora de hincar los codos... o no
Los Estudios

El objetivo principal de los universitarios, es aprobar una carrera. Cada seis meses tienen que superar un examen y, si no aprueban, repiten curso. Otro suspenso y... ¡a la calle! ¿Hay alguna forma de echar una mano a estos pobres y vagos descarriados?

Estrategias avanzadas **Consigue las mejores notas, la ley del mínimo esfuerzo**

Los progresos del Sim se reflejan en el medidor académico, que se llena estudiando, haciendo trabajos, “camelándose” al profesor... Este marca la nota máxima alcanzable, pero al principio no supera el aprobado. Por tanto, además de aprobar debes, con las especialidades, aumentar el medidor para subir la nota hasta matrícula.

LAS ESPECIALIDADES

Existen once, cada una tiene clases con horarios diferentes y unos requisitos de habilidades. Consulta el recuadro “Las Especialidades” y revisa las estadísticas.

Un Sim puede estudiar sin especialidad los dos primeros años. Si no elige una, el tercer año tendrá Filosofía. Puede cambiar de especialidad cuando y cuanto quiera, pero el cuarto año quedará la que esté activa. La especialidad se elige por teléfono o a través del ordenador. A continuación aparecerán en el **Panel de Habilidades** unas muescas con las habilidades a mejorar en ese semestre. Si lo consigue, el medidor subirá un grado, lo que significa que puede subir la nota si logra puntos académicos. Cada semestre debe mejorar sus habilidades usando los objetos del campus o las tiendas.

LOS PUNTOS ACADÉMICOS

Puedes conseguir puntos académicos de muchas formas. Para un sobresaliente debes trabajar 7 horas al día y para pasar semestre unas 2 horas repartidas en las siguientes tareas. Cada una indica los máximos puntos que puedes conseguir:

Ir a clase:
100 puntos la hora. Los sims tienen que asistir a clase 2 ó 3 horas diarias, con puntualidad y buen ánimo para obtener el máximo de puntos. No es obligatorio ir pero se perderán muchos puntos. Las necesidades descienden 5 puntos



Mejor en compañía. Estudiar uno sólo en su habitación está muy bien, pero si te juntas con uno o más Sims para formar un grupo de estudio las cosas serán aún mejores y aprovecharás mucho más el tiempo: puedes llegar a conseguir hasta 120 puntos por hora.



El trabajo de clase es realmente importante y llevarlo al día te puede proporcionar hasta un total de noventa puntos por hora.



Para graduarte tendrás que ser visitante asiduo de la biblioteca. En las residencias es, además, el sitio más tranquilo para estudiar.



Cuando los Sims hablan de sus estudios ganan puntos académicos. Es lógico, intercambiar experiencias e impresiones sobre lo que has aprendido aumenta tus conocimientos. Pero eso sí ¡no pienses que vas a aprobar sólo por ponerte a charlar con tus amigos!



El medidor académico marca la nota máxima que puedes conseguir. Para obtenerla, llena el medidor con puntos académicos.



La especialidad que escoja tu Sim le marcará el horario de clase, las habilidades a mejorar y tres profesiones recomendadas.

cada hora menos **Energía**, que baja 2 puntos y **Social**, que sube 2 , así que revisa su estado al salir y atiende sus necesidades.

- **Asistir al examen semestral:** **168 puntos la hora.** No es obligatorio, pero son puntos.
- **Redactar trabajos de clase:** **90 puntos por hora.** Un universitario tiene 3 cuadernos con tareas para el semestre. Pincha sobre el Sim para completarlos. Puedes colocar el cuaderno donde quieras con el trabajo a medias; otro sim puede terminarlo y los puntos los gana el dueño. Así, un Sim con buena nota puede ayudar a otro.
- **Escribir proyecto de evaluación:** **108 puntos la hora**. Útil para subir nota puesto que puedes hacer un proyecto de 3 horas cada semestre, pero no recibes ayuda y sólo se puede completar si el Sim tiene cubiertas todas sus necesidades.
- **Hablar sobre la especialidad:** **2 puntos por charla.** Puedes intercambiar conocimientos con otros alumnos de tu especialidad.
- **Investigación en grupo:** **120 puntos por hora (5 sims). 105 puntos por hora (4 sims). 90 puntos por hora (3 sims). 75 puntos por hora (2 sims). 60 puntos por hora (1 sim).** Disponible en cualquier libro de estudio o librería, invita a un máximo de 5 sims, ganás más puntos y aumentas **Social**.
- **Hacerse amigo del profesor:** **5/6 puntos por cada punto de amistad.** Cada especialidad tiene un profesor de cada sexo. Si ganas su amistad sumas 5 puntos por cada uno de relación a corto plazo (diaria) y 6 por punto a largo plazo. Pero si la amistad baja a valores negativos... ¡Perderás puntos académicos!
- **Pedir tutoría a profesor:** **4 puntos por charla.** Resuelves dudas y aumentas la relación.
- **Hacer "ñiqui ñiqui" con el profesor:** **100 puntos la hora.** Ya esta dicho: tus notas mejorarán...
- **Pedir ayuda a un tutor:** **108 puntos por hora.** Tus sims pueden pedir a otro con mejores notas que les ayude con los deberes.
- **Piratear las notas:** **180 puntos por hora.** Sólo se puede hacer en los ordenadores de la **Sociedad Secreta**. El Sim debe tener 8 o más puntos de **Lógica**. Si no, retírate con el indicador de riesgo en "Moderado". Un experto en **Lógica**, puede aguantar hasta "Considerable". Un riesgo superior acabará con tu detención.

Con buenas notas no sólo aprobarás, también recibirás una paga semestral entre 300 y 1200 simoleones.

¿Sabías que...

... conseguir un sobresaliente te costará una media de siete horas diarias de estudio, mientras que el aprobado precisa de un par de horas al día. Claro que, hay otros métodos...

Consejos para Jugadores Incansables



La loca vida de un Zombie

Por fin tenemos la opción de resucitar a un Sim fallecido. Eso sí, de una forma un poco peculiar...

EL TELÉFONO DE LA PARCA. Un Sim que llega al nivel 5 en la carrera Paranormal recibe el "Resucitonomitrón". También lo hay en alguna Sociedad Secreta. Con él llamas a la Muerte para resucitar un Sim cuya urna o tumba repose en el barrio o campus. Según pagues, la Muerte será más o menos generosa:

- **Entre 1 y 987 simoleones:** ¡Tacaño! La Muerte se irá por donde ha venido. ¡Adiós resurrección!
- **Entre 988 y 4127 simoleones:** El muerto vuelve.... ¡Convertido en zombie! Y cabreado con quien le ha resucitado...
- **Entre 4128 y 8512 simoleones:** Resucita con tres puntos menos en sus habilidades y su personalidad invertida . Por ejemplo, un Tímido se volverá Extrovertido.
- **Más de 8512:** Retorna del Más Allá tal y como era. Si el muerto es un niño no vuelve como zombie, así que basta pagar 1001 simoleones para resucitarlo.

¡SOY UN ZOMBIE! Tienen un color de piel "raro", no pueden correr, pierden algunas habilidades y no tienen hijos. No cambian de ciclo de edad y son inmortales (sí mueren de hambre o por accidente) así que mejoran sus habilidades y cumplen aspiraciones eternamente. Por tanto, son muy útiles para influir a los jóvenes. La excepción son los adolescentes zombies: se convierten en jóvenes para ir a la Universidad, pero al terminar cambian a adultos y se quedan así definitivamente.



¡Juguemos al billar!

«Los Sims™ 2 Universitarios» estrena una nueva habilidad oculta, que se une al yoga y al baile. No aparece en el panel de habilidades y pueden practicarla todos los Sims, no sólo los jóvenes.

1000 SIMOLEONES PARA LA BECA. Es el dinero que gana un estudiante habilidoso del billar, así que los Sims que quieran ir a la Universidad y opten por este deporte deberán comenzar a practicarlo cuanto antes, desde pequeños. Por suerte, encontrarás muchos billares en el campus y en el Centro Urbano, y se pueden colocar en cualquier sitio. El billar también ayuda a la hora de hacer amigos y a ligar. Muchos deseos se centran en ganar a un determinado Sim jugando al billar y puedes ganarte un dinero apostando en una partida contra otro jugador, hasta una apuesta máxima de 150 simoleones.

¿CÓMO MEDIR LA HABILIDAD? Puesto que está oculta, no hay ningún modo de saberlo. La clave está en practicar mucho y ensayar los trucos de la copa y el del xilófono: si el Sim los realiza con éxito, es que se le da bien el juego.



En esta sección

Trucos para no dormir en Noctámbulos

En la primera expansión Maxis se empeñó en hacer de nuestros Sims unos hombres de provecho llevándoselos a la universidad. Pero en la vida no todo se aprende en las aulas o los libros. ¡En el Centro Urbano también hay cultura!



Las boleras son el mejor lugar para divertirse en grupo. Un rato de juego, una copa de helado y ¿quién sabe? quizás ésta sea tu noche y regreses a casa habiendo conocido al Sim con el que llevas soñando toda tu vida, ganando un campeonato de bolos o... ambas cosas.



La nueva aspiración Placer convierte a un inocente joven en juerguista empedernido. ¡Ni un minuto libre, hora de divertirse!



En los restaurantes los Sims pueden pedir cualquier receta sin miedo a quemar la comida o la cocina. ¡Por fín comeremos bien!

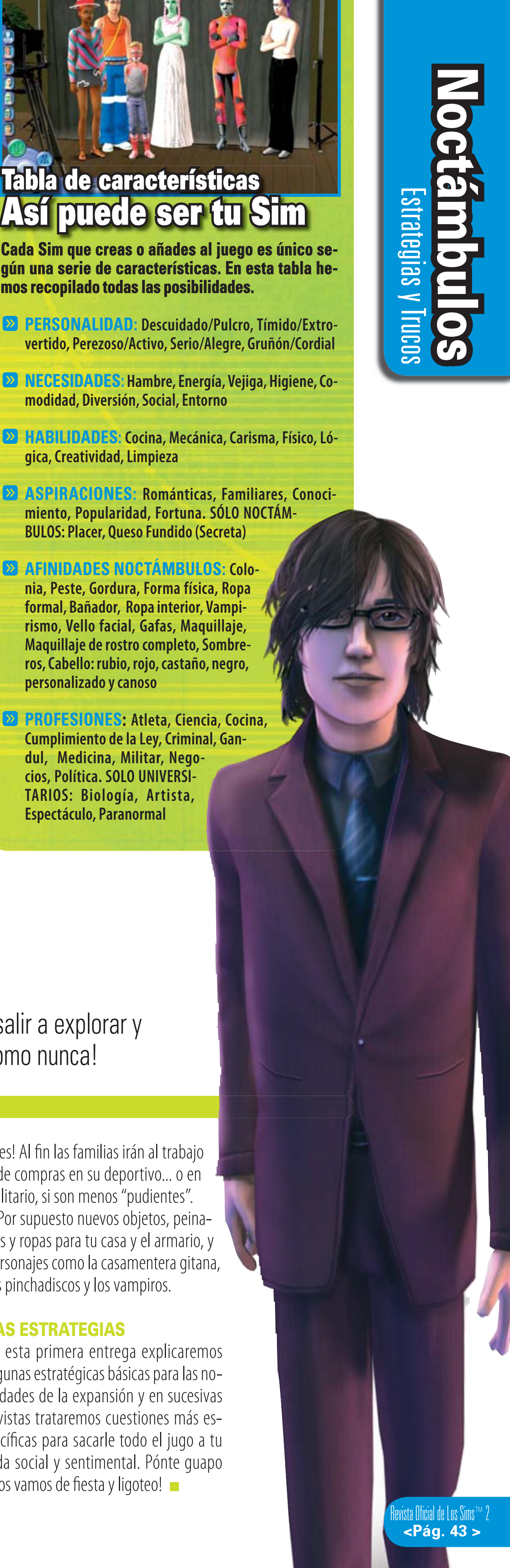


Tabla de características

Así puede ser tu Sim

Cada Sim que creas o añades al juego es único según una serie de características. En esta tabla hemos recopilado todas las posibilidades.

- **PERSONALIDAD:** Descuidado/Pulcro, Tímido/Extrovertido, Perezoso/Activo, Serio/Alegre, Gruñón/Cordial
- **NECESIDADES:** Hambre, Energía, Vejiga, Higiene, Comodidad, Diversión, Social, Entorno
- **HABILIDADES:** Cocina, Mecánica, Carisma, Físico, Lógica, Creatividad, Limpieza
- **ASPIRACIONES:** Románticas, Familiares, Conocimiento, Popularidad, Fortuna. SÓLO NOCTÁMBULOS: Placer, Queso Fundido (Secreta)
- **AFINIDADES NOCTÁMBULOS:** Colonia, Peste, Gordura, Forma física, Ropa formal, Bañador, Ropa interior, Vampirismo, Vello facial, Gafas, Maquillaje, Maquillaje de rostro completo, Sombreros, Cabello: rubio, rojo, castaño, negro, personalizado y canoso
- **PROFESIONES:** Atleta, Ciencia, Cocina, Cumplimiento de la Ley, Criminal, Gandul, Medicina, Militar, Negocios, Política. SOLO UNIVERSITARIOS: Biología, Artista, Espectáculo, Paranormal



De noche también se vive...

Escapadas nocturnas

La segunda expansión de «Los SimsTM 2» ya está en la calle. Los Sims están ansiosos por salir a explorar y probar las delicias del Centro Urbano. ¡Y nosotros vamos a ayudarles a que se diviertan como nunca!



lo que hay que saber **conoce a tus nuevos Sims**

No te confundas, en esta expansión no sólo se vive de noche, durante el día puedes visitar museos, balnearios, parques, tiendas... aunque a plena luz del sol no te encontrarás a los personajes estrella de la expansión: ¡los vampiros!

NOVEDADES ROMÁNTICAS

Las mejoras de jugabilidad se centran en las relaciones amorosas. Los nuevos atributos, las afinidades, marcan lo que les pone o lo que les corta a tus Sims. Una chica a la que le pongan los barbudos se enamorará fácilmente de ellos pero puede que al "barbas" le corte una chica con maquillaje, así que no congeniarán fácilmente. Además, ahora puedes echar un vistazo al entrar en una sala para saber quién te hace "tilín" o preguntar directamente a tu pareja lo que le gusta, lo que odia o lo que quiere hacer, mejorando el control de los encuentros amorosos.

Estas novedades se aplican a las citas, un minijuego con una serie de objetivos. Un medidor califica la cita con un valor entre **Horrible** y **De Ensueño.** Según el caso, recibirán premios o castigos en forma de objetos, bofetadas, y en el peor de los casos, humillantes desplantes.

Pero si quieres divertirte con los amigos, puedes dejarte de noviazgos y formar una pandilla para ir a la discoteca o a la bolera y disfrutar a tope en grupo.

Una nueva aspiración, **Placer**, convierte a los Sims en juerguistas que sólo quieren comer, bailar en la discoteca, jugar con la consola... Huyen del trabajo o el estrés y cambian a menudo de gustos. ¡No son fáciles de contentar!

JUGOSOS ESTRENOS

«Noctámbulos» trae novedades que afectan a todo el juego, como el inventario para guardar los obsequios que compras para otro Sim o para almacenar objetos personales -¡con bolsillos infinitos!- y así llevártelos al cambiar de casa. ¡Y los coches! Al fin las familias irán al trabajo o de compras en su deportivo... o en utilitario, si son menos "pudientes".

Por supuesto nuevos objetos, peinados y ropas para tu casa y el armario, y personajes como la casamentera gitana, los pinchadiscos y los vampiros.

LAS ESTRATEGIAS

En esta primera entrega explicaremos algunas estratégicas básicas para las novedades de la expansión y en sucesivas revistas trataremos cuestiones más específicas para sacarle todo el jugo a tu vida social y sentimental. Pónte guapo ¡Nos vamos de fiesta y ligoteo! ■



El inventario
¿Qué hay en tus bolsillos?

No hay nada que le guste más a un Sim que sus posesiones. Estaba claro que, tarde o temprano, iban a poder llevarlas consigo a cualquier sitio...

¿DÓNDE ESTÁ? En la sección de **Recompensas** de la ficha del Sim encontrarás una nueva solapa: **Inventario.** Aquí se almacenan los objetos personales. Los Sims que ya existían antes de instalar «Los Sims™ 2 Noctámbulos» guardan en su inventario una **Poción ReNoVaTec.** Si arrastras cualquier objeto de la pantalla al **Inventario** se guardará aquí. Cabe de todo: muebles, cuadros, objetos adquiridos en las tiendas, tumbas, etc. Hay alguna excepción como la basura, las cenizas, las chimeneas, las puertas y ventanas, las facturas o los deberes escolares. Al contrario, si sacas un objeto del **Inventario**, lo dejará en el suelo, listo para ser usado por él mismo o cualquier otro Sim.
Existen algunos objetos que se compran en las tiendas pero no se ven en el **Inventario**, como ropa, comida o videojuegos. Tranquilo, el Sim los colocará automáticamente en el frigorífico, armario o consola en cuanto llegue a su casa.

¿PARA QUÉ SIRVE? Su función es permitir que los Sims que se mudan puedan llevarse a la casa nueva sus objetos personalizados: títulos universitarios, objetos de recompensa o carrera, cuadros, fotografías, cartas de amor y odio, etc. Por supuesto, también muebles o cualquier otra cosa con la que se haya encariñado.

El **Inventario** también resulta muy útil para llevar objetos adquiridos en las tiendas que se quieran regalar a otra persona como revistas, colonia, consolas portátiles, un móvil, etc. Ten en cuenta que no funciona en las zonas comunitarias, salvo cuando se trata de transportar tumbas...

Esto me gusta, esto no me gusta...
Las afinidades

Cuando los ves con esos cascos de vikingo y esas ropas estrafalarias, ni te lo planteas. Pero «Los Sims™ 2 Noctámbulos» lo deja claro: ¡Resulta que los Sims tienen gustos! ¡Y son importantes a la hora de ligar! ¿En qué lío vamos a meternos ahora?

» lo que hay que saber **conoce afinidades, adáptate a las de tu pareja.**

Gracias a «Los Sims™ 2 Noctámbulos», ligar es mucho más divertido e interactivo y además las novedades se aplican a todos los Sims, no sólo a los del Centro Urbano: todos podrán disfrutar de los nuevos retos románticos desde que instales esta segunda expansión del juego.

Conocer los nuevos gustos de los Sims es esencial para tener éxito en las citas y relaciones. ¡Veamos cómo funcionan!

LO QUE PONE... LO QUE CORTA

Si accedes a la carpeta **Simología** de la ficha de personalidad de un Sim verás una nueva solapa: **Química**. Aquí encontrarás lo que le pone –dos opciones– y lo que corta –una opción. Estos gustos, conocidos como afinidades, influyen en la atracción que siente un Sim por otro que no pertenezca a su familia.

Los Sims anteriores a la expansión reciben afinidades aleatorias. Si no te gustan, accede al nuevo inventario, tal como se explica en el recuadro adjunto. Verás un objeto llamado **Poción ReNoVaTec**. Tómatela y en pantalla verás una ventana en la que cambiar lo que le pone y lo que le corta. Ten en cuenta que esto sólo será una vez así que.... ¡elige bien! De todas formas, un Sim puede dejar su poción en el suelo para que la use cualquier otro. Por tanto, podrás cambiar las afinidades mientras queden pociones.

Los niños no tienen afinidades, pero las elegirán cuando sean adolescentes.

Cuando vayas a diseñar un Sim nuevo con el **Creador de Sims**, verás una nueva solapa junto a **Aspiraciones**, llamada **Afinidades**, donde podrás elegir lo que le pone y lo que le corta.

Tal como hemos comentado, los Sims cambian sus gustos usando una poción o un objeto especial llamado **Esfera ReNoVaTec**. Consulta el recuadro ad-



En la solapa Química del Panel de Control podrás ver lo que le pone y lo que le corta al Sim que controlas. Kyra está coladita por el vampirismo y los rubios, y le corta la gente vestida con traje formal. ¡Necesita a alguien que sea tan raro como ella!



Tres Sims sentadas juntas son una gran oportunidad para tu Sim varón, que ahora puede preguntarlas lo que les pone y les corta.



Ella tiene la piel verde, y él, un pésimo gusto para vestir. Y aún así... ¡se aman! ¡Qué bonito el amor! (Y un poco rarito,también...).



A Manu le ponen las rubias, así que está esperando que Luisa salga de la Esfera "Electrobailéctica" para presentarse...



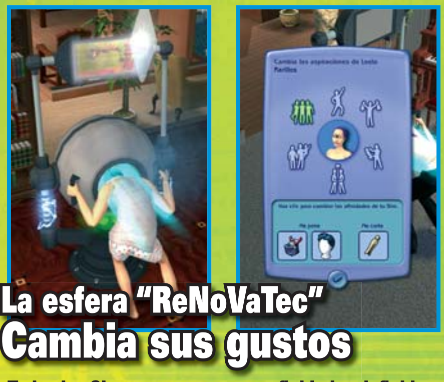
Cambiando el "look" con un espejo, puede adaptarse a los gustos de su pareja. Un cráneo pelado aquí, una carne putrefacta allá... aquí nadie se queda soltero y, por extravagante que sea tu aspecto o tu personalidad, hay un Sim que sueña con alguien como tú.



Los Sims existentes al instalar «Los Sims™ 2 Noctámbulos» pueden cambiar sus afinidades tomándose la poción ReNoVaTec.



Si preguntas lo que le pone o le que corta, podrás conocer las afinidades de cualquier Sim, indispensable a la hora del ligoteo.



La esfera "ReNoVaTec" Cambia sus gustos

Todos los Sims nacen con unas afinidades definidas, que se mantienen hasta que mueren. ¿O tal vez no? En la saga de «Los Sims™ 2» nada es permanente así que, en el caso de que necesites cambiar las afinidades de un Sim, puedes hacerlo con ayuda de la singular, pero también muy eficaz, esfera "ReNoVaTec".

OBJETO DE RECOMPENSA. La esfera "ReNoVaTec" es un **objeto de recompensa** que cuesta 6250 puntos. Por tanto, es bastante fácil de conseguir. El método es que un Sim cumpla varios deseos de los que se muestran en el **Panel de Miedos y Deseos** de la interfaz. Cuando tengas los puntos suficientes para adquirirla, accede a la solapa de **Recompensas** y coloca la esfera en cualquier lugar de la casa. Ya puedes cambiar todos tus gustos, al igual que todos aquellos Sims que vivan contigo. ¡Es para toda la familia!

VENTAJAS... Y PROBLEMAS... La esfera "ReNoVaTec" puede ser usada por cualquier habitante de la casa para cambiar sus gustos, hasta un máximo de cinco veces. El Sim meterá la cabeza en esta especie de "lavadora cerebral", y podrá elegir una nueva **Aspiración**, así como dos nuevas opciones en las casillas **Lo que le pone**, y una nueva en **Lo que le corta.** Este proceso puede llevarse a cabo todas las veces que quieras, pero si el Sim tiene el **Medidor de Aspiraciones** en un nivel inferior al color **Oro**, corre el peligro de adquirir la desternillante aspiración **Queso Fundido.** Consulta la sección "Las Nuevas Aspiraciones" para saber en qué consiste este peculiar estado de ánimo.

Por tanto, asegúrate de que el Sim que use la esfera "ReNoVaTec" tiene un nivel de **Aspiración Oro** o **Platino** para no sufrir problemas. Haz que cumpla deseos del **Panel de Miedos y Deseos** para alcanzar dicho nivel.

junto para obtener más información. Si quieres que una de tus criaturas congenie con un Sim que encuentra atractivo, pero dicho Sim no le hace ni caso, en lugar de proponerte cambiar las afinidades de tu Sim es más sencillo descubrir los gustos del contrario e intentar amoldarse a ellos. Vamos a ver cómo conseguir que el amor triunfe...

MOLDEANDO AFINIDADES

¿Qué tienes que hacer cuando deseas saber algo? Muy sencillo: preguntar. Por suerte, los Sims no se cortan con estas cosas; si el personaje que controlas quiere conocer las afinidades de otro, simplemente pincha en él, elige la orden "**Preguntar...**" y, a continuación, "**¿Qué te pone?**" o "**¿Qué te corta?**" Siempre hay dos cosas que le ponen, y puede que tengas que preguntar varias veces hasta que te revele las dos.

En algunos casos, en función de la atracción, es posible que estas preguntas no estén disponibles. Entonces tendrás que usar la orden "**¿Te gusta lo que ves?**", que sólo surtirá efecto si tu Sim tiene alguna característica que le ponga o le corte al Sim cuestionado. Según la respuesta, puede que tu Sim tenga una de las cosas que le ponen al otro, o las dos o, desgraciadamente, lo que le corta. Es importante saber que las afinidades son importantes para definir la atracción entre Sims, pero no decisivas. Es decir, un Sim puede atraer a otro aunque no le ponga o aunque tenga algo que le corte, pero esta atracción no alcanzará el máximo nivel. Consulta la sección, "El Amor a primera vista", para conocer el resto de variables que influyen en la atracción entre dos Sims. Si quieres que tu Sim atraiga a otro, cambia su estética para que se ajuste a sus afinidades, tanto las positivas como la negativa. Existen 19 gustos diferentes. Vamos a ver cómo modificarlos:

Colonia: Venden frascos en las tiendas del **Centro Urbano**. Haz que tus Sims siempre lleven uno para usarlo si a su pareja le atrae el perfume. Si es la afinidad que le corta, la colonia se quita con una ducha, o tras unas horas.

Peste: Se quita con una ducha, y se consigue haciendo ejercicio un rato.

Gordura: Si a un Sim le pone, haz que el tuyo coma con la barra de **Energía** llena. Si le corta, haz ejercicio.

Forma física: Acciones contrarias a la gordura: si al Sim le pone, hay que hacer ejercicio, y si le corta, comer grasas...

Ropa formal, trajes de baño, ropa interior: Estas afinidades se pueden conseguir o quitar cambiando de ropa en un armario. Si a un Sim le pone un tipo de ropa, cómprala y póntela. Si le corta, cámbiala por otra...

Maquillaje, maquillaje de rostro completo, vello facial, cabello rubio, cabello rojo, cabello castaño, cabello negro, cabello personalizado, cabello canoso, sombreros, gafas: Puedes cambiar estos atributos haciendo que el Sim se mire en un espejo y eligiendo la orden **Cambiar de look**. Si a un Sim le pone el maquillaje, haz que su pareja se pinte, y si le corta, quítaselo rápidamente.

Vampirismo: Un Sim se convierte en vampiro cuando es mordido por otro vampiro. Puede perder esta condición tomándose una poción de la **Casamentera**. Consulta las secciónes "Los Vampiros" y "Los Nuevos Personajes" para saber más sobre ambos personajes.

Pero hay más, las afinidades son sólo una parte de la química entre Sims. Pasa la página para descubrir otras variantes que afectan a la atracción global. Estás en el buen camino para conseguir la cita perfecta con el amor de tu vida... ■

¿Sabías que...

...preguntar es el mejor modo de saber lo que le gusta y lo que no al Sim que te atrae. Ten en cuenta que hay dos cosas que le gustan y tendrás que insistir para que te diga la segunda.



Se acabó el caminar

¡Motorizados!

No hay nada más frustrante que salir de paseo o acudir al trabajo y tener que esperar al taxi o al coche compartido. Tras años de espera, la fábrica de automóviles de SimCity por fin ha abierto sus puertas. ¡Es hora de comprar un coche familiar!

Consejos generales **ahora todo irá sobre ruedas**

En el juego original y en «Universitarios», un Sim sólo tiene dos posibilidades de transporte: llamar a un taxi, o usar el coche compartido. El taxi se utiliza para acudir a las zonas recreativas o la Universidad. Hay que llamar para pedir uno, lo que significa que el Sim tiene que abandonar lo que está haciendo y buscar un teléfono. Por suerte, los móviles de «Universitarios» reducen esta pérdida de tiempo, pero el taxi tarda una hora en llegar.

El coche compartido también tiene pegas, llega una hora antes del horario laboral y no espera ni un minuto por ti. De ahí que los coches de «Noctámbulos» sea una de las novedades más esperadas por los fans. Ya no tendrán que llamar por teléfono ni esperar al taxi, con su coche saldrán cuando quieran e incluso podrán llegar con una hora de retraso al trabajo. No ascenderán pero no perderán el día. Eso sí: tres retrasos que acumules ¡y te vas a la calle!

El coche también puede usarse como una "minihabitación", ya que dentro de él se puede dormir, comer, escuchar música, e incluso hacer "ñiqui-ñiqui".

EL GARAJE

Los coches de los Sims no se aparcan en la calle, así que antes de comprar un vehículo hay que construir una calzada que se adentre en el jardín. La calzada necesita al menos 12 baldosas libres al borde de la carretera, y se adentra 8x5 baldosas en el jardín. Accede al **Modo Construir** y pincha en el icono **Garaje**.

Puedes dejar el coche al aire libre, pero en un garaje estará protegido de los ladrones. Construye una **Extensión de la Calzada** y una **Puerta de Garaje**, disponibles en la sección **Garaje**. La extensión necesita 8x5 baldosas libres adicionales justo detrás de la calzada. Además tendrás que construir tu mismo la caseta con las herramientas de paredes y techos. En la sección "Diseña tu centro



Si tienes coche, te ahorras comprar una cadena musical: pon el estéreo a todo trapo y comienza a bailar... ¡fiesta en la calle!



En los centros comunitarios aparcas junto a la cabina. Recuerda bien donde lo dejaste por si hay que salir pitando de una cita...



Los Sims aparcan el coche en la entrada del solar comunitario. ¡En SimCity no hay problemas de tráfico! Si tienes la suerte y los simoleones para hacerte con un modelo de coche despampanante podrás llegar del modo más triunfal a los locales de moda.

¡Quiero un coche! ¿Realmente lo necesitan?

La utilidad de un coche está fuera de toda duda, pero es un gasto importante, especialmente al principio de la partida. ¿De verdad es imprescindible para vivir?

La mayor ventaja de un vehículo propio es que no tienes que perder tiempo llamando por teléfono a un taxi o esperando al coche comunitario o al autobús escolar. Pero en algunos casos, el espacio que ocupa y los gastos -compra del coche, el garaje y la calzada, la alarma antirrobos- no compensa las ventajas. Algunos ejemplos:

¡NECESITO UN CARRO! ¡YA! Hay ciertos tipos de Sims para los cuales el coche es una prioridad. Por ejemplo, las familias numerosas ahorran mucho tiempo si sus horarios de trabajo o escolares coinciden o salen a divertirse al Centro. Y los Sims con coche y aspiraciones de Fortuna, Popularidad, Románticas y Placer podrán cumplir algunos de sus deseos, y lo tendrán más fácil para tener éxito en las citas y las salidas en grupo.

SÓLO SIRVE PARA CONTAMINAR Pero un Sim que trabaja en casa -pintor o escritor- o con aspiraciones Familiares o de Conocimiento y que no sale mucho, puede prescindir de coche. Tampoco te conviene si la casa es pequeña, ya que el espacio que ocupa el garaje te será más útil para otras cosas. Recuerda que un coche atrae "cacos", así que pon alarmas si vives solo o si la casa suele estar vacía.





En el cajón de Solares y Casas encontrarás algunas viviendas con garaje prefabricado. El coche tienes que comprarlo tu, pero al menos ya te has ahorrado unos cuantos pasos y una buena cantidad de dinero. En el juego no se te permite aparcar en casa si no tienes una calzada.



¡Todos a bordo! ¡Nos vamos de tiendas! En cada coche, sea el modelo que sea, caben hasta ocho sims... ¡muy apretujados!



Al pinchar en un vehículo, aparecen las órdenes asociadas para cambiar de dueño o para trasladarte a un determinado lugar.

de ciudad" encontrarás un Paso a Paso para construir un garaje. El coste mínimo es el siguiente:

- Calzada de hormigón (150) o ladrillo (200).
- Extensión de calzada de hormigón (300) o ladrillo (350).
- Puerta de garaje "Autoabertura" (600).
- Paredes y tejado para construir el garaje.

LOS VEHÍCULOS

El catálogo inicial de coches de «Los Sims™ 2 Noctámbulos» contiene cinco vehículos en varios colores que cuestan entre 950 y 11950 simoleones, todos con las mismas funciones, y en todos caben hasta un máximo de 8 Sims. Los encontrarás en la tienda, en el icono **Varios**, sección **Vehículos**. Consulta el recuadro "El Concesionario" para conocer las características de los cinco.

El propietario del coche podrá ir a trabajar con él y llevará a cualquier Sim que salga de casa a la misma hora. Si el horario de regreso es distinto, cada uno volverá por sus propios medios (el dueño en el coche y el resto en autobús o coche compartido). Recuerda que los adolescentes también pueden conducir... ¡y sin necesidad de tener carné! Además, en el coche puedes hacer otras muchas cosas, si seleccionas a un Sim y pinchas sobre el vehículo:

- **Cambiar dueño a:** Eliges al dueño del coche. Puedes cambiarlo de dueño en el momento que lo desees.
- **Hacer que instalen una alarma:** El conductor se marcha durante una hora y vuelve con la alarma instalada, previo pago de 250 simoleones. Sonará en el momento en el que un ladrón intente robarte el coche, avisando a la policía .
- **Dar una vuelta:** un paseo de una hora para matar el tiempo.
- **Sentarse en el vehículo:** Al hacerlo, aparecen nuevas órdenes: **Encender faros**, **Encender estéreo** y **Bailar**. Además, si dos Sims enamorados se sientan en el coche y no hay nadie por los alrededores, pueden besarse, hacer "ñiqui-ñiqui", ir a por un bebé, etc.
- **Llevar al colegio a... :** Tu Sim ejerce de padre o madre responsable...
- **Compartir coche con...:** Los Sims que no son dueños pueden montarse para que les lleven al trabajo.
- **Ir en coche a un solar comunitario:** el conductor puede ir solo, o llevar consigo al resto de la familia.

No lo dudes: si tienes la expansión «Los Sims™ 2 Noctámbulos» haz que tus Sims consigan 950 simoleones por lo menos (pero si tienes dinero para un modelo superior, mucho mejor) y compra un utilitario. Ahorrarás mucho tiempo en los desplazamientos, y toda la familia será mucho más feliz...

¿Sabías que...

...Maxis incluye en la expansión cinco modelos distintos de coches, pero periódicamente se podrán descargar más modelos. En el CD de la revista encontrarás uno, el Fiat Grande Punto.

El concesionario
Estrenamos coche

Estos son los coches disponibles en el catálogo. Maxis ofrecerá nuevos modelos regularmente. ¡Busca el FIAT Grande Punto en el CD de la revista!



Mínima de "Notifixis". 950 simoleones.
Comodidad: 1 Diversión: 2



Smord P328. 2250 simoleones.
Comodidad: 1 Diversión: 4



"Ballenatto" de Zelestya. 4250 simoleones.
Comodidad: 1 Diversión: 2 Energía: 1



"Evasión" de Yomoshoto. 6250 simoleones.
Comodidad: 6 Diversión: 5 Energía: 2



"Bugazzo 711" de Hwang Motors. 11950 simoleones.
Comodidad: 8 Diversión: 9 Energía: 3



Pon una meta en tu vida

Las nuevas aspiraciones

Cuando un Sim se convierte en adulto elige lo que quiere ser en la vida: famoso, estudioso, rico, ligón o, a partir de esta expansión, un consumado juerguista. Y bueno, también puede volverse loco por el queso fundido... ¡No es broma!

Consejos generales **placeres y sandwiches de queso**

Las aspiraciones de un Sim son como el faro que marca su travesía por la vida. Le guían hacia un objetivo que le costará años conseguir: hacerse rico, formar una familia, o convertirse en el Sim más popular de la ciudad. Cada Sim tiene una única aspiración, a elegir entre una de éstas: **Romántica**, **Familiar**, **Conocimiento**, **Popularidad** y **Fortuna**. Se mantiene durante toda su vida, aunque puede cambiarla en el segundo año de Universidad (sólo en la expansión «Universitarios»), o con la **Esfera ReNoVaTec** (consulta el recuadro dedicado a este objeto en la página 45).

Cada aspiración da lugar a un grupo diferente de deseos y miedos, que aparecen en el panel correspondiente, en la ficha del Sim, y que se renuevan cada vez que le da por echar una cabezadita.

Cuando un Sim cumple un deseo, gana puntos de aspiración positivos, y cuando cumple un miedo, puntos negativos. Puedes canjear estos puntos por objetos de recompensa que realizan utilísimas funciones como el **Árbol del Dinero** o el **Elixir de la Vida**.

Además, un **Medidor de Aspiraciones** de color oro o platino –que conseguirás ganando puntos de **Aspiración**– es muy importante para poder usar con éxito los objetos de profesión, ascender en el trabajo y sacar adelante con éxito una hermosa relación romántica.

«Noctámbulos» añade dos aspiraciones, la primera es **Placer** y la segunda una delirante aspiración secreta, **Queso Fundido**. ¿Es que los programadores de Maxis han perdido definitivamente todos los tornillos que les quedaban?

La nueva aspiración Placer convierte al Sim en un niño grande: lo único que quiere es divertirse y pasárselo bien. Aprovechará la mínima ocasión que se le ponga por delante de pasar un buen rato ¡aunque sea con un juego de niños y delante de todo el vecindario!.

Los juerguistas se pasan el día fuera de casa. Cualquier excusa , como esta hoguera en el parque, sirve para reunirse con los amigos.

Podrás elegir la aspiración Placer en la solapa correspondiente, durante el sexto paso del proceso de creación de un Sim nuevo.



Un poco de diversión en pareja es todo lo que un Sim Placentero necesita para ser feliz. Si ambos son Sims Placenteros será una relación ideal y podrán correrse tremendas juergas juntos. Sin embargo, no forman buena pareja con los Sims Familiares. ¡Creen que son aburridos!



Los juerguistas no paran ni un sólo minuto, así que debes comprar un coche lo antes posible, para reducir las esperas.



Dos Sims Placenteros congenian muy bien, porque pueden irse de fiesta juntos, y subir su Medidor de Aspiraciones al unísono.

LA ASPIRACIÓN PLACER

Es una aspiración "estándar", si creas a un Sim desde cero con el **Creador de Sims**, podrás seleccionarla en el **Panel de Aspiraciones**, o elegirla cuando un niño se convierte en adolescente.

Como otras novedades de «Noctámbulos», no es exclusiva de los Sims que viven en la nueva zona sino que está disponible para todos los Sims, incluidos los que viven en el barrio original o la Universidad. Sin embargo, es casi obligatorio que el Sim Placentero pase la mayor parte de su tiempo en el **Centro Urbano** para llenar al máximo su **Medidor de Aspiraciones**.

La aspiración **Placer** convierte al Sim que adopta este objetivo en un juerguista. Los Sims Placenteros odian quedarse en casa, y su único anhelo es escaparse al **Centro Urbano** o a las zonas recreativas a conocer gente y pasárselo bien. Disfrutan con todo lo que signifique diversión: montar en los columpios, jugar a la consola, contar chistes, bailar, tomarse un relajante baño de burbujas, salir a cenar, ligar, jugar a los bolos o a las cartas y, en definitiva, casi cualquier actividad lúdica. Sin embargo, prefieren divertirse en compañía, así que no consientas que vivan solos ni se marchen al Centro en solitario, salvo que tengan muchos amigos o los hagan fácilmente.

Los Sims Placenteros se llevan bien con otros Placenteros, porque pueden salir de juerga juntos, y con los Sims con aspiraciones de **Fortuna**, porque tiene dinero para comprar objetos de diversión o gastar en cenas y apuestas en el billar o las cartas. Sin embargo, lo tendrán muy difícil para formar pareja con un Sim Familiar, que prefiere quedarse en casa y que son buenos compañeros de piso para Sims Placenteros cuando la unidad doméstica tiene tres o más unidades, porque pueden irse de juerga con su pareja o el resto de familiares, mientras los Sims responsables se quedan a limpiar o hacer la comida. ¡Qué morro!

PECULIARIDADES

Si pueden, los juerguistas prefieren buscarse una pareja que trabaje mientras ellos se dan a la buena vida. Si se ven forzados a trabajar, sus profesiones preferidas son: **Política**, **Cocina**, **Gandul** y **Artista** (Sólo Universitarios).

Tienen su propio grupo de miedos y deseos: tener éxito en una cita, que se rían de sus chistes, hacer de DJ en la disco, triunfar en el karaoke, etc. Sus aspiraciones son tener 100 citas, conseguir 50 citas perfectas, alcanzar el nivel 10 en la carrera de **Gandul**, etc.

Para que un Sim Placentero alcance sus objetivos, debe ganar puntos en habilidades como **Carisma** y **Creatividad**. También es bueno que tenga algunos puntos de **Físico** para triunfar en la bolera o en la "máquina giratoria".

¿Sabías que...

... si te aseguras de incluir un Sim juerguista en todas las salidas que hagas en grupo, aumentarás un montón la probabilidad de que sean un éxito... ¡nadie sabe más de diversión!



La aspiración secreta Queso fundido

¿A quién no le gusta los sandwiches de queso fundido? Están bien para tomar de vez en cuando pero... imagina a un Sim que sólo vive para comer y hablar sobre queso fundido. Da miedo, ¿eh? Bueno, pues los chicos de Maxis lo han convertido en realidad, con la nueva aspiración Queso Fundido.

ASÍ FUNCIONA. Para prevenir abusos de jugadores sin corazón, es una aspiración oculta, así que no puedes elegirla al usar el **Creador de Sims** ni tampoco cuando tus criaturas realizan el cambio de niño a adolescente. ¡Menos Mal! Si quieres que tus criaturas se conviertan en fanáticos del queso, tienen que usar la **Esfera ReNoVaTec**, una **Recompensa de Aspiración** que cuesta 6250 puntos y hacerlo en el momento en que su **Medidor de Aspiraciones** sea de color verde o rojo. Consulta el recuadro de la página 45 para saber más cosas sobre este peculiar y a la vez útil objeto.

Al cumplirse estas condiciones, hay muchas probabilidades de que el Sim gane la aspiración **Queso Fundido**. La buena noticia es que a partir de entonces llevará una vida sencilla, muy fácil de satisfacer: su único deseo será comer queso fundido. Por tanto, podrás cumplir muchos deseos simplemente haciendo que cocine recetas que lleven este ingrediente. El "quesófilo" tendrá el privilegio de comer queso incluso en el desayuno, pero debes tener cuidado porque muchos de sus miedos se centran en comer queso quemado o estropeado. Por tanto, debe alcanzar al menos el nivel 4 en la habilidad **Cocina**, leyendo libros de una librería o viendo programas de cocina, en la tele. Además debe tirar la comida que sobra para evitar puntos negativos por indigestión. Si encima consigue un trabajo en la profesión **Cocina**, su vida entre fogones y quesos será casi perfecta...

Para preparar la mayoría de las recetas que llevan queso fundido, la cocina debe tener estos electrodomésticos:

- Frigorífico
- Cocina o Microondas
- Encimera

No te olvides de instalar una alarma antiincendios, para prevenir desgracias, que siempre terminan por llegar.

COMPLICADA VIDA SOCIAL. Como puedes ver, un Sim con aspiración de **Queso Fundido** se las apaña con muy poco para ser feliz. Su único problema es que, cuando habla con alguien, sólo es capaz de mantener conversaciones relacionadas con las mil y una formas de preparar el queso fundido, y siempre intenta influir en los demás para que se aficionen al queso. Todo el mundo se cansará de él en pocos segundos, salvo que también sean unos fanáticos del queso, o tengan una personalidad **Cordial**. No esperes que un "quesero" tenga muchos amigos, ni tampoco será un Sim que vaya a ligar fácilmente. Un efecto derivado de la ingestión de toneladas de grasas, es que se pondrá como una vaca... Si es uno de los gustos que cortan a su pareja o es contraproducente para su trabajo, tendrá que comprar una máquina de ejercicios y alternar atracones y pesas...

Cumpliendo estos requisitos, llevará una vida sencilla y feliz. Si, aún así, quieres que aspire a más, consigue puntos de **Aspiración** para llenar el Medidor hasta nivel oro o platino, y vuelve a usar la **Esfera ReNoVaTec**. Conseguirá otra **Aspiración**, aunque posiblemente siga despertándose por la noche soñando con apetitosos sándwiches de queso fundido...



El horóscopo ¿Virgo o Cáncer?

El signo zodiacal de un Sim depende de los puntos asignados a cada atributo de personalidad. Dicho signo es uno de los factores que interviene en la atracción global entre dos Sims. Si tienen signos del zodiaco compatibles, aportarán puntos positivos a dicha atracción. Si son incompatibles, la atracción disminuirá. Consulta la tabla y ténla en cuenta.

SIGNO ZODIACAL	SIGNOS COMPATIBLES	SIGNOS INCOMPATIBLES
CAPRICORNIO	Tauro, Acuario	Géminis, Leo
ACUARIO	Capricornio, Sagitario	Escorpio, Virgo
PISCIS	Géminis, Escorpio	Leo, Aries
ARIES	Géminis, Tauro	Cáncer, Libra
TAURO	Aries, Libra	Virgo, Cáncer
GÉMINIS	Virgo, Piscis	Aries, Capricornio
CÁNCER	Escorpio, Tauro	Géminis, Aries
LEO	Sagitario, Cáncer	Capricornio, Géminis
VIRGO	Acuario, Sagitario	Leo, Tauro
LIBRA	Cáncer, Virgo	Piscis, Escorpio
ESCORPIO	Piscis, Leo	Acuario, Libra
SAGITARIO	Capricornio, Piscis	Libra, Escorpio

¿Te gusta lo que estás viendo?
El amor a primera vista

Ahora que los Sims saben lo que quieren, tienen nuevas posibilidades de encontrar a su media naranja. Las chispas y los corazoncitos flotando en el ambiente son la señal de que Cupido ha hecho su trabajo. El resto ya no depende de él, es cosa tuya...

Consejos generales **atracción y flechazos**

Cuando tu Sim ve a otro que le atrae verás flotar unos corazoncitos. Este "flechazo" entre Sims depende del Zodiaco, las aspiraciones, y las afinidades. Pero no tiene por qué ser mutuo: Pepe puede estar coladito por Ana y ésta odiarlo a muerte. Sin embargo, dos Sims que se atraen mutuamente tienen buena química y su relación se acelera: tendrán éxito todas las acciones relacionadas con la amistad, sin necesidad de ser amigos e incluso si es muy fuerte podrán llevar a cabo acciones amorosas sin pasar por ninguno de los estados anteriores –saludos, conversaciones, charlas amigables, etc.

Dos Sims que se atraen tienen más posibilidades de enamorarse y al contrario, si no se gustan, lo llevarán crudo para congeniar. Como es natural, la atracción no está siempre activa: un Sim no siente atracción por sus familiares y los niños quedan fuera de las relaciones románticas. Además, a los adolescentes sólo les atraen otros adolescentes.

ATRACCIÓN MÁXIMA

La química entre Sims mide el nivel de atracción mutua con un máximo de tres niveles diferentes representados por un número de relámpagos en la ficha de **Relaciones**. También puede ser neutral –no hay rayo- o repulsiva, si aparece un relámpago tachado. La química es la media de la atracción de los dos: si María se siente muy atraída por José pero el sólo se siente un poquito atraído por ella, la química entre ambos será de 1 ó 2 rayos, nunca de 3, aunque María sienta la máxima atracción. La atracción inicial aumenta o disminuye según avance la relación, por lo que una buena química no es necesario para ligar, pero sí ayuda. Cuando ambos Sims interactúan aparecen órdenes especiales marcadas por un rayo que permiten acelerar el progreso de su relación, como **Insinuar**, **Seducir**, etc. Por tanto, la química re-



Cuando veas un montón de corazoncitos **flotando alrededor de un Sim, es que se ha enamorado locamente de alguien. Que no sea el payaso, que no sea el payaso... con razón dicen aquello de que el amor es ciego. ¿Será posible que haya química entre los dos?**



Examina la sala **para conocer quién atrae al Sim que controlas. Es el primer paso para ligar y para tener más opciones de éxito...**



Dos Sim que se atraen **congeniarán al instante aunque no se conozcan. ¡Nada une más que una buena pelea de almohadas!**



Los retratos del Panel de Relaciones **con rayos o relámpagos, marcan los Sims que atraen al tuyo. A más rayos, más atracción.**





Con la orden "¿Te gusta lo que ves?", **puedes saber si tu criatura gusta a otros Sims. La química es algo fundamental en las relaciones entre Sims, y puede facilitar o complicar mucho las cosas. También pueden tener un sentimiento neutral... o de repulsión.**



Cuando hay una buena química, **aparecen nuevas acciones en el menú de interacción, marcadas con un rayo.**



Para fijar el género de preferencia **del personaje que controlas, suelta un "Silbido de Admiración" ante el Sim que te atraiga.**

duce los pasos necesarios para encontrar pareja. Sólo se puede conseguir aumentando el atractivo de cada individuo.

¿CHICO O CHICA?

En «Los Sims™ 2» están permitidas las relaciones homosexuales. El género que atrae a un Sim queda fijado según las relaciones románticas que haya tenido. Si no ha tenido ninguna puedes decidirla tú. Cuando aparezca otro Sim del género con el que quieres intimar, elige **Silbido de Admiración**. El ordenador anotará el sexo que atrae al Sim y ajustará las tablas de química y atracción.

PERSONALIDADES GEMELAS

Dos Sims con los mismos puntos o muy similares en los cinco atributos de Personalidad reciben puntos positivos de atracción, en caso contrario la reduce.

EL SIGNO DEL ZODÍACO

Los puntos asignados en los atributos de Personalidad dan lugar al signo zodiacal. Dos Sims de zodiacos compatibles ganan puntos de atracción que se suman a la química global entre ambos. Pero si sus horóscopos son incompatibles, la atracción disminuirá. Usa las órdenes "**Preguntar**" y "**¿Cuál es tu signo?**"

LAS ASPIRACIONES

El tipo de aspiraciones de cada Sim también es importante para definir la atracción. Las aspiraciones pueden ser compatibles, incompatibles, o neutrales. Dos poco compatibles dan lugar a deseos contrarios: si un Sim desea jugar a los bolos y otro leer un libro, sus aspiraciones no llegarán al máximo mientras estén juntos. Por eso la atracción mutua baja puntos, al contrario que las aspiraciones compatibles. Repasa la tabla de compatibilidad entre aspiraciones.

LAS AFINIDADES

Cada Sim elige dos cosas que le ponen y una que le corta. La mayor parte de la química entre Sims depende de estos gustos. No olvides que las afinidades son distintas en cada Sim. Imaginemos una pareja formada por Pili y Manuel. Si Manuel tiene una o dos cosas que le ponen a Pili ésta experimentará atracción por Manuel, pero puede que Pili no tenga nada que le atraiga. Por tanto, Manuel no experimentará atracción por Pili relativa a las afinidades y si Pili tiene algo que le corta, esa atracción de afinidades será negativa. Si son pareja será porque ambos tienen aspiraciones y zodiacos compatibles que compensan la atracción negativa de Manuel.

BAJO CONTROL

Para controlar estos sentimientos hay que descubrir quienes atraen o repelen a tus criaturas y usar las nuevas órdenes:

Examinar sala: Disponible al pinchar en el propio Sim. Echará un vistazo alrededor y los Sims que le atraigan brillarán ligeramente. El Sim que más le atrae, brillará más, además de aparecer un bocadillo sobre su cabeza. Esta acción no está disponible hasta que el Sim haya elegido un género de preferencia.

Comprobar Sim: Dentro de **Coquetear**. Compruebas si un Sim en concreto atrae al Sim que controlas.

¿Te gusta lo que ves?: El aludido te dirá si tu Sim le atrae y, en ocasiones, lo que le pone o lo que le corta para que actúes en consecuencia. ■

Consejos para Jugadores Incansables



Nuevos sentimientos

En el juego original y en la primera expansión, cuando se producía una pelea o un acción conflictiva el enfado se terminaba en cuestión de segundos y al instante los Sims volvían a ser amigos. En «Noctámbulos», el mal humor dura unas cuantas horas. Pero para compensar, se añade un nuevo sentimiento: la admiración.

SIM FURIOSOS. Durante una situación negativa entre dos Sims se activa el estado furioso, que reduce de golpe las relaciones a corto y largo plazo entre ambos Sims. Puedes verlo en el panel de **Relaciones**: el Sim odiado por aquel que controlas aparece rodeado por un aura roja, que también marca el tiempo que falta para que se le pase el enfado. La duración depende de la gravedad de la acción: si un joven juguetón lanza un globo de agua a un Sim serio es posible que se enfade durante 3 horas pero algo más gordo, como que pille a su novia besándose con otro o que el cuñado patoso le queme la cocina hará que el enfado dure un máximo de 14 días. Los Sims gruñones se enfurecen más que el resto, mientras que a los niños se les pasa el enfado rápidamente.

Es importante dejar claro que el mal humor sólo se manifiesta contra el Sim que ha realizado la acción: hablará mal de él a sus espaldas, se irá de la sala cuando lo vea, le pateará el cubo de la basura, o quizá lo insulte e inicie una pelea. Para que el enfado se agote, ambos Sims tienen que estar en la misma casa o zona comunitaria. Puedes acelerar el proceso si el Sim que ha originado el enfado pide disculpas al enfadado, eligiendo la orden de interacción correspondiente. Puedes pedir una disculpa a la hora, un número mayor no tendrá efecto.



SIMS VENERADOS. El efecto contrario al odio, la admiración, se consigue si tu Sim organiza un grupo que vaya de juerga al Centro Urbano y la salida obtiene una puntuación máxima. Se correrá la voz de que el Sim organizador es el rey de las citas y recibirá llamadas de Sims anónimos que querrán salir con él. Si acepta, el Sim anónimo estará en un estado de admiración que hace más fácil su éxito en las interacciones amigables y románticas. Puedes saber si un Sim admira al tuyo porque tiene un aura azul en el panel de **Relaciones**. Pero este estado dura unas horas y si no las aprovechas para hacerte amigo o "ligarte" al admirador, éste perderá el interés y al día siguiente lo tratará como a un Sim más.

Así se enamora a un Sim...

Manual para ligones

El Centro Urbano, lleno de lugares románticos y de diversión, se ha convertido en el lugar ideal para mantener una cita. No conviene improvisar: si sigues una serie de reglas, seguro que acabarás triunfando...

» estrategias avanzadas **manteniendo la cita perfecta**

En cuanto a las relaciones sociales, «Noctámbulos» va un paso más allá y propone un nuevo encuentro amoroso: las citas. Se trata de un minijuego con un límite de tiempo al que ceñirse y una serie de pruebas que debes cumplir con éxito para que la cita sea perfecta y el resultado termine con un beso, un ramo de flores, y quien sabe si también algo más...

Como siempre, los niños quedan fuera de las opciones románticas, y los adolescentes sólo se citan con adolescentes. La familia tampoco es apta para una cita, salvo que la misma tenga lugar entre la pareja o la esposa/esposo.

BUSCANDO LA MEDIA NARANJA

Para poder organizar una cita, antes hay que encontrar a un candidato... viste a tu Sim con sus mejores galas y haz que sus necesidades estén al máximo, especialmente aquellas que tiene que ver con la apariencia: Higiene, Vejiga y Energía. Si la lleva en su propio coche impresionará mucho más a su acompañante que si os dáis los dos un paseo en taxi...

Puedes planificar una cita con un conocido, llamando por teléfono o preguntando directamente. Es posible tener la cita en casa, en cuyo caso se considera una fiesta con sólo dos Sims. Asegúrate de preparar la comida, encender la música y limpiar la casa antes de pedir la cita, para no perder el tiempo después. Si te citas en el Centro con alguien por teléfono recuerda que tienes 1 hora para salir desde la llamada, así que no te retrases si quieres evitar una bronca...

Es mucho más divertido planificar una cita a ciegas en el **Centro Urbano**, así que vete a un "nightclub" o una discoteca y elige **Examinar sala**. Los Sims que atraen a tu Romeo (o Julieta) se iluminarán. Elige a uno y pídele una cita. Si acepta, se pondrá en marcha el minijuego. Un marcador irá siguiendo el progreso de la velada. La mayoría de los



¡Prepárate a vivir una noche inolvidable! Los locales del Centro Urbano están llenos de estrafalarios objetos que animarán cualquier reunión. ¡Pruébalos todos! Te garantizamos que tardarás en conocerlo todo, y te llevarás más de una divertida sorpresa.



Para iniciar con éxito la velada, hay que acicalarse. Aunque, en el caso de Pepe Feo, tampoco es que tenga muchas opciones...



Antes de pedir una cita, conviene que preguntes por su trabajo, habilidades y signo zodiacal. Quizá saques algo de provecho...



¡Elige las actividades con cuidado! No olvides nunca que las citas tienen un límite de tiempo, que aumenta si haces las cosas bien. No elijas diversiones que lleven mucho tiempo, como jugar a las cartas. Te irá mucho mejor con una buena cena a base de langosta...



Antes de acudir a una cita, puedes aumentar el atractivo de tu Sim comprando la Poción Amorosa 8.5 a la casamentera gitana.



Si la cita ha alcanzado el nivel Excelente o De Ensueño, es hora de intentar cosas más arriesgadas, como un baile lento...

Sims, salvo los juerguistas, no aceptan citas con desconocidos, así que puede que antes tengas que charlar un rato.

Una última forma desesperada de conseguir una cita, es con ayuda de la **Casamentera gitana**. Echa un vistazo a la sección "Los Nuevos Personajes" para saber lo que tienes que hacer.

ELECCIÓN DE PAREJA

Puedes tener una velada inolvidable con cualquier Sim pero si eliges con cuidado, aumentarás las probabilidades de éxito. Durante el encuentro ocurrirán "eventos", que añadirán o quitarán puntos: peleas, rivales, incendios, celos, muertes inesperadas... Ambos Sims reaccionarán de manera diferente. Por ejemplo, si el personaje que controlas es alegre y decide tirarle un globo de agua a un amigo que encuentra en la calle se divertirá y ganará puntos en la cita, pero si su acompañante es serio no le gustará la broma, y la reunión decaerá. Por tanto, antes de pedir una cita, pregunta al candidato su signo y asegúrate de que tienen zodiacos compatibles o neutrales.

El mismo razonamiento se aplica a las aspiraciones: si son compatibles, reciben puntos y tiempo adicional cada vez que completes un evento con éxito. Consulta la tabla del zodiaco y las aspiraciones en la sección "El amor a primera vista". Además, tu Sim puede ganar puntos de habilidad si su acompañante tiene muchos puntos en una habilidad en concreto. Puedes preguntárselo antes de iniciar la cita mediante la orden "**¿Cuáles son tus habilidades?**". Si también está en un nivel más alto en la misma carrera profesional y la cita es un éxito, puede que al día siguiente se encuentre con la sorpresa de ser ascendido... Averígualo mediante la orden "**¿En qué trabajas?**"

EL CONTADOR DE TIEMPO

Las veladas tienen una duración inicial de tres horas Sim, que son tres minutos de tiempo real. No hay que perder un segundo, así que ponte a hablar con tu acompañante. Cualquier interacción aumentará el medidor hasta alcanzar el siguiente nivel. Entonces se añade tiempo al contador y suben automáticamente las **Necesidades**. Invierte los primeros minutos en charlar, contar chistes, entretener, y según transcurra la cita continúa con seducir, acariciar, etc., que aumentan más rápido el medidor. Pero no te embales porque corres el riesgo de ganarte una bofetada... Sólo al final de una buena velada debes arriesgarte con algún beso o baile lento...

VIGILA SUS NECESIDADES

Los Sims no controlados por el jugador también tienen **Necesidades**, pero no podrás verlas. Calcula que las del acompañante están a un nivel similar a las tuyas, así que haz que se sienten de vez en cuando, que tomen algo, que se diviertan con los objetos de diversión, y vayan al servicio en el momento oportuno...

¡Sabías que...

...durante la cita, si pinchas sobre el retrato del acompañante, verás el Panel de Miedos y Deseos. Asegúrate de cumplir sus deseos y evitar sus miedos para que la cita resulte un éxito.

Consejos para Jugadores Incansables



Aspiraciones compatibles

La Aspiración de un Sim es importante a la hora de atraer o repeler al resto. Un Sim con aspiración de Conocimiento seguramente no tendrá interés por casarse con un Sim Placentero, mientras que un Sim con Fortuna congeniará con otro Familiar.

Consulta la siguiente tabla para conocer la buena o mala compatibilidad de las aspiraciones. Si son neutrales, no afectarán de ningún modo a la atracción.

☺ Buena 😐 Neutral ☹ Mala

COMPATIBILIDAD ENTRE ASPIRACIONES	ROMANCE	FORTUNA	POPULARIDAD	FAMILIA	CONOCIMIENTO	PLACER	QUESO FUNDIDO
ROMANCE	☺	😐	☺	☹	☹	😐	😐
FORTUNA	😐	☺	☹	☺	😐	☺	☺
POPULARIDAD	😐	☹	☺	😐	☹	☹	😐
FAMILIA	☹	😐	☹	☺	☺	☹	😐
CONOCIMIENTO	☹	☹	😐	😐	☺	😐	😐
PLACER	☺	☺	😐	☹	😐	☺	☺
QUESO FUNDIDO	😐	😐	😐	😐	😐	😐	☺




El restaurante

Para una velada perfecta, sigue estos pasos:

- **Pincha en el podio o el encargado y elige Pedir Mesa.**
- **Cuando llegue el camarero, pincha sobre él y pide un plato. Elige el menú de la pareja, bien una comida cara para impresionarla u observa los dibujos sobre su cabeza con lo que le apetece: carne, pescado, langosta, etc.**
- **Para que tu pareja quede satisfecha, pide tres platos –deja un tiempo entre orden y orden-, postre y bebida.**
- **Durante la comida, aparecen interacciones especiales marcadas con una silla. Selecciónalas para aumentar la puntuación de la cita. Surten mayor efecto cuando la pareja no está comiendo.**
- **Durante el servicio, puede que la camarera te tire encima la comida, provocando una memoria negativa. La posibilidad se reduce si tienes con ella buena relación.**
- **Al terminar pincha en el podio y elige Pagar factura. Si tienes una buena relación con el encargado por ser cliente habitual te hará descuento. Dale una buena propina para impresionar. Puedes elegir No pagar la factura y salir corriendo, pero seguramente arruinarás la velada...**







Los rivales
¡Ese chico es mío!

Si tu acompañante se cruza con otro Sim con el que mantiene algún tipo de relación romántica -¡quien sabe, incluso puede ser su marido o esposa!-, el tercero en discordia intentará sabotear la cita. Su reacción dependerá de la relación con el acompañante y con tu Sim. Si se siente atraído por el primero y se lleva mal con el segundo, se convertirá en un rival, que intentará arruinar la noche por todos los medios. Debes reaccionar rápido:

» **INFLUENCIAR AL RIVAL:** Si tu Sim tiene 1000 puntos de influencia, puedes intentar persuadir al rival, invitándole a que se marche. Si lo consigues, éste desaparecerá durante seis horas, tiempo más que suficiente para la cita.

» **SOBORNO:** Págale 50 simoleones y se esfumará durante seis horas. ¡A veces el amor tiene un precio!

» **PELEA:** Sólo deberías intentarlo si tu Sim tiene varios puntos de Físico. Si gana, el rival dejará de acosarlo para siempre. Sin embargo, una pelea puede arruinar la cita según la personalidad de tu acompañante: si es un Sim Familiar, posiblemente se marche corriendo; pero si tiene aspiraciones de **Popularidad** se alegrará de que hayas sido el ganador, e incluso la velada subirá de nivel...

EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

La pareja abandonará la cita si se aburre. El aburrimiento se combate con variedad, así que llévala a distintos locales: la bolera, el "nightclub", la discoteca, etc. Asegúrate de que usan objetos de diversión, preferiblemente compartidos: el billar, el karaoke, la mesa de cartas... En las siguientes citas, con la relación más consolidada, prueba lugares más "íntimos" como los parques nocturnos...

LOS RESULTADOS

Según el éxito de la cita, recibirás regalos al día siguiente:

» **De Ensueño:** Un ramo de flores que no se marchita, ideal para decorar.
» **Excelente:** Una flor que no se marchita nunca.
» **Buena:** Una carta de amor que puede colocarse en la pared, y causa celos en otros Sims.
» **Aceptable:** Nada.
» **Floja:** Nada.
» **Mala:** Una carta de rechazo. También se puede exhibir, si tu Sim no tiene orgullo ni dignidad alguna...
» **Horrible:** Un pequeño regalo "incendiario", que conviene apagar, pisándolo, por si las moscas...

Según la puntuación, la relación entre ambos Sims aumenta o disminuye. Si la velada sale bien, tu criatura puede ganar puntos de habilidad y promociones en el trabajo. De forma aleatoria y según el resultado de la cita, tendrás más regalos: televisores, máquinas recreativas, cuadros...

La última consecuencia beneficiosa es que recibirás la llamada de un amigo del acompañante, que invitará a tu Sim a una salida en grupo. Es una buena oportunidad para hacer nuevos amigos e intimar más con la pareja. Estos contactos son admiradores durante un tiempo que varía entre 12 y 52 horas. Si no fomentas la amistad en ese tiempo se perderá. Las citas son divertidas y reducen el plazo que dos Sims necesitan para enamorarse. Aprovéchalas y disfruta de todas sus ventajas... ■

¡Sabías que...

...si tu cita ha sido un éxito y ha incluido una cena, a veces recibirás en el buzón un cupón canjeable por una comida gratis. Puede recogerlo y usarlo también cualquier otro familiar.



La mejor forma de comenzar una cita, es pedir mesa en un restaurante. Es caro, pero compensa. Podrás probar platos mucho más sofisticados que lo que habitualmente cocinas y, además, tendrás la oportunidad de impresionar a tu pareja y mejorar la relación.



Y el resultado final... bueno, no ha ido tan mal. Al menos nos hemos librado de lo peor, que es la sonora y humillante bofetada...



Salir a divertirse con coche propio facilita el éxito de la velada, aunque suponemos que esta "chatarra" no será del gusto de Iván...



Una partidita de bolos aumenta el Medidor de Citas de la esquina superior derecha, salvo que uno de los Sims sea Serio...



No hay duda: cuando van en grupo, la diversión de los Sims se multiplica por mil... puedes organizar la salida en tu casa si lo prefieres, pero es mucho más divertido cuando tiene lugar en el Centro Urbano, lleno de posibilidades de ocio para toda la pandilla.



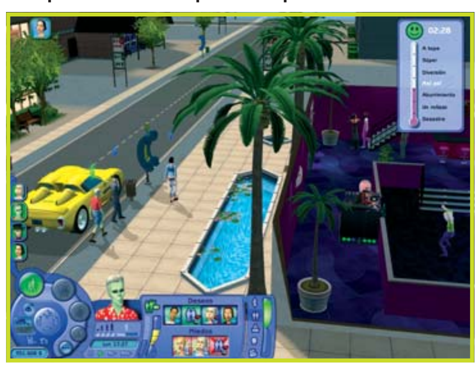
Un baile "apretujao" en la disco es lo mejor para fomentar la amistad entre todos los miembros. De ahí puede brotar el amor...



Impresiona al grupo con unos cuantos meneos en la esfera giratoria. Cuidado con los chichones, los valientes se hacen daño.



Desde el teléfono puedes crear nuevos grupos, o ajustar los ya existentes. Confecciona la pandilla de amigotes a tu gusto.



Los Sims del grupo tienen un icono azul sobre su cabeza. Puedes añadir o quitar miembros con las órdenes Unirse o Irse del grupo.



Durante las reuniones tendrás que superar distintas pruebas, como las peleas que, antes o después, tendrán lugar.

Para divertirse, mejor con amigos

Salir en pandilla

Las citas amorosas están bien para hacer manitas, pero de vez en cuando apetece salir de juerga con el grupo de amigos, y pensar sólo en divertirte, sin problemas sentimentales. ¿Quién te lo impide?



consejos generales el desmadre en grupo es mucho más desmadre

Las salidas en grupo son para más de 2 Sims sin objetivos amorosos y también en forma de minijuego. Los Sims con aspiraciones de **Placer** y **Popularidad** cumplirán sus deseos y todos harán más amigos.

FORMACIÓN DEL GRUPO

Puedes crear los grupos independientes que quieras, de dos tipos distintos:

Grupo de amigos: Coge el teléfono y elige **Grupos...**. Puedes crear uno con los conocidos de tu Sim.

Grupo espontáneo: Se crea en una zona recreativa invitando a otros Sims al grupo. Aceptarán según el nivel de relación y su estado de ánimo.

Para organizar una reunión llama al grupo e invítalos al Centro Urbano. La reunión será **Sólo para diversión** –sin objetivos ni recompensas, el grupo va junto y usa objetos en conjunto- o **Para reunión**, que activa el minijuego. No siempre acuden todos, los que participan tienen un icono azul en la cabeza.

EL MINIJUEGO

Las salidas en grupo siguen el esquema de niveles/medidor de las citas. Cuantos más puntos consigues más tiempo ganas y mejor es la velada, con siete niveles diferentes: **Desastre**, **Un Rollazo**, **Aburrimiento**, **Así Así**, **Diversión**, **Super**, **A Tope**. La puntuación depende de una serie de distintos factores:

Miedos y deseos: Pregunta a los miembros sus miedos y deseos, cumple los deseos y evita los miedos.

Relaciones: Las buenas relaciones entre los miembros son vitales. No mezcles gruñones con juerguistas o serios con alegres y evita zodiacos y aspiraciones incompatibles. Consulta la sección "El amor a primera vista" para más información. Fomenta las actividades del grupo, y aísla a los Sims con peor estado de ánimo, o si no intenta mejorarlo.

Necesidades: Si un miembro tiene las necesidades bajas, se va. Haz que se sienten de vez en cuando, que charlen, que coman, y que vayan al servicio.

Eventos: En todas las salidas, siempre ocurren cosas: peleas, incendios, celos...

LOS RESULTADOS

Si la salida ha sido un éxito, tu Sim ganará casi todas las recompensas de las citas: ascensos, puntos de habilidad, cupones, regalos y admiradores. Además, un miembro del grupo le invitará a salir con otro grupo. Puesto que ha participado más gente que en una cita, las probabilidades de ganar ascensos y puntos de habilidad son mayores. ■



La noche ya no es sólo para dormir...
El barrio se amplía

Un nuevo ensanche se ha añadido a la populosa ciudad de SimCity: el Centro Urbano. Es el lugar más amplio de la ciudad, y el único que ofrece diversión nocturna.

» consejos generales, **el centro urbano, nueva oferta de ocio para los sims**

El **Centro Urbano** es una inmensa área que se "une" a cada barrio existente, aunque cada Centro es independiente del resto. Es decir, el **Centro Urbano** de las Rarezas tiene los mismos edificios y personajes que el **Centro Urbano** de Villa Verona pero son lugares distintos y cada Sim sólo puede ir al de su barrio.

El **Centro Urbano** tiene solares habitables y comunitarios. Es la primera vez que los Sims pueden residir fuera de los barrios originales, si consideramos la Universidad como residencia temporal. Una nueva característica de «Noctámbulos» es que, desde la vista de barrio, se pueden ver el resto de casas y solares vecinos, y el jugador puede pinchar en ellos para viajar. Saltando de edificio en edificio recorres todo el barrio. Aunque los Sims aún tienen que coger el coche o esperar al taxi, ahorras tiempo en llamadas de teléfono o selección de Sims.

Ten en cuenta que los objetos del Centro Urbano no aumentan las habilidades, sólo sirven para divertirse. Sin embargo, si los instalas en una casa, sí que tendrán la función de entrenar habilidades. Consulta la sección "Los Nuevos Objetos" para echar un vistazo a los más útiles.

LOS SOLARES RESIDENCIALES

En el Centro Urbano hay 14 solares residenciales. La mayoría están edificados, y casi todas las casas disponen de garaje prefabricado para guardar el coche. Por desgracia, no hay sitio para construir grandes mansiones, sólo caben casas de tamaño pequeño o medio y algún palacio aislado. Tenlo en cuenta si tienes pensado crear muchas familias de Sims.

LOS SOLARES COMUNITARIOS

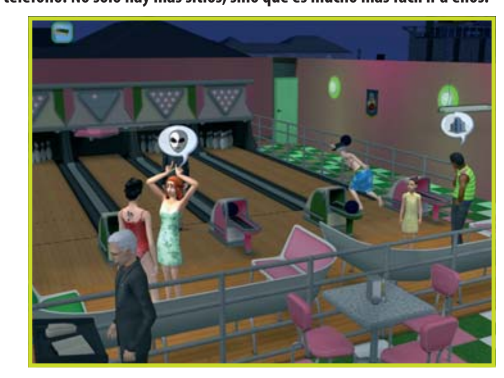
No hay mayor variedad y diversión que en las zonas de ocio del Centro Urbano. Durante el día puedes visitar los parques, los museos, la bolera, las tiendas, las salas de videojuegos, y los restaurantes. Por la noche es un buen momento para disfrutar de las discotecas, los bares nocturnos, y las partidas de póquer. ■



Si instalas «Los Sims™ 2 Noctámbulos» podrás ver todos los edificios que rodean al lugar donde corretean tus Sims, y visitarlos con un "clic" de ratón. ¡Sin llamadas de teléfono! No sólo hay más sitios, sino que es mucho más fácil ir a ellos.



Durante el día, los Sims prefieren los lugares al aire libre: parques, balnearios, y museos. Diversión tranquila y familiar.



Boleras, restaurantes, discotecas, tiendas, parques... todo el mundo se lo pasará en grande en el nuevo Centro Urbano.



Las tumbas
Hora de descansar en paz...

Cuando un Sim muere, aparece una tumba en el lugar de su muerte si ha fallecido en el jardín, o una urna funeraria si lo ha hecho en la casa. No resulta muy realista mantener las tumbas familiares en el jardín, así que por fin Maxis se ha hecho cargo de la situación: en «Los Sims™ 2 Noctámbulos» puedes llevar las reliquias de la familia a un cementerio del Centro Urbano para que descansen en paz en un lugar tranquilo. ¡Y tus Sims se librarán de los fantasmas!

» **EL TRASLADO.** Hay dos formas de trasladar las tumbas a una zona comunitaria. La más rápida es pinchar en la lápida y seleccionar **Mover esta tumba**, o **Mover todas las tumbas**, si quieres trasladar todas las lápidas. Se abrirá un menú en donde elegir la zona a la que enviarás la tumba: zonas recreativas, universidades y **Centro Urbano**. Te recomendamos el cementerio **Césped Verde Gotiquísimo**.
Ten en cuenta que el traslado no será efectivo hasta que no grabes la partida. La lápida se colocará en un lugar aleatorio dentro del solar.
Para colocarla donde tú quieras, abre el inventario de un Sim y mete la tumba dentro. ¡Sí, por suerte para nosotros, tiene los bolsillos muy grandes! Viaja al solar en donde la quieras colocar, pincha en el suelo y elige la orden **Pon la tumba aquí.**

» **VENTAJAS E INCONVENIENTES.** La principal ventaja de trasladar el cementerio familiar fuera de casa es que la familia ya no sufrirá las molestias de los fantasmas. Aunque siguen apareciendo junto a sus lápidas, se quejan menos, salvo los que han muerto por hambruna: como en los cementerios públicos no hay frigoríficos siempre están de mal humor...

Una limitación muy importante es que "el Resucitonomitrón" –un objeto de recompensa de la expansión «Los Sims™ 2 Universitarios»- no funciona en los solares comunitarios, por lo que no podrás resucitar a un Sim cuya tumba ha sido trasladada fuera de la casa, salvo que la devuelvas al jardín. Piénsatelo bien antes de despedirte para siempre de los familiares fallecidos...

Un vecindario muy agitado

Los nuevos personajes

Una expansión de «Los Sims™ 2» no sería lo mismo sin nuevos y desternillantes protagonistas dispuestos a incordiar. Mira lo que te espera en el Centro Urbano...

» lo que hay que saber **crea un sim**

A los Sims les encanta conocer gente nueva. Es cierto que algunos de estos personajillos son bastante molestos; incluso peligrosos. Pero todos tienen algo que aportar al juego, así que merece la pena conocerlos. Todos los nuevos personajes menos el cocinero y la señorita Culoprieto, son interactivos: tus Sims pueden hacerse amigos de ellos, e incluso ligárselos y casarse con ellos.

» **Habitantes del Centro Urbano:** Sims anónimos controlados por el ordenador, con personalidad y habilidades aleatorias. Sirven de futuros amigos y parejas a tus Sims, muchos de ellos tienen trabajos bien pagados, de nivel 6 o superior, mejores que los habitantes de las zonas comunitarias originales. Ten en cuenta que son un buen partido...

» **Encargado del restaurante:** Tienes que pinchar en ellos para pedir una mesa, y para pagar la comida. Si eliges **Pasa de la factura** estableces una relación negativa pero si te llevas bien, te harán descuento. Para irte sin pagar sin penalizar la relación permanece alejado al menos tres o cuatro baldosas del encargado durante un minuto.

» **Camareros:** Si mantienes una relación amistosa con ellos, disminuye la posibilidad de que te tiren la comida encima cuando te sirven...

» **El cocinero:** No sale de la cocina, sólo podrás congeniar con él mediante una cita a ciegas de la casamentera.

» **Encargado del bar:** Un Sim adulto puede sustituirle y ganar un dinerillo.

» **Sims ricos:** extrovertidos, aspiraciones de **Fortuna** y ricos... ¡un chollo!

» **Pinchadiscos:** Si pides trabajo en la cabina, establecerás relación con él.

» **Tenderos:** Atienden el mostrador, son simpáticos y amigables.

» **Los Sims "guarretes":** Pasean en pijama, son sucios, maleducados, suelen ser empleados de gasolinera... los hay de ambos géneros. ¡Huye de ellos!

» **Vampiros:** Son tan interesantes que les hemos dedicado su propia sección. Los encontrarás en la página 59. ■



Nunca sabes con quién te vas a encontrar cuando pasees por las calles de SimCity... alienígenas, zombies, guarretes, millonarios, vampiros... salvo el cocinero y la señorita Culoprieto, puedes iniciar relaciones tanto de amistad como de amor con todos ellos.



¿Una momia tocando el piano? En «Los Sims™ 2 Noctámbulos» todo es posible... ¡y te aseguramos que no es el personaje más raro!



Recuerda que los Sims del Centro Urbano tienen mejores trabajos e ingresos que los de las zonas comunitarias originales...





La casamentera gitana

Si no la encuentras, usa el teléfono. Puedes charlar o ligar con ella (si convivís juntos, perderá sus poderes), pero lo mejor de todo son sus servicios...

» **CITA A CIEGAS.** Hará caer del cielo -¡literalmente!- tu cita. Tú eliges el género y cuánto quieres pagar:
- **-Entre 0 y 250 simoleones:** Química entre Sims baja.
- **-Entre 251 y 500 simoleones:** Química media.
- **-Más de 500 simoleones:** Química alta.

La química marca la atracción media, si pagas 300 simoleones por una cita de química media es posible que tú te sientas atraído por tu cita pero ésta no sienta atracción por tí (la química es la media de ambas). No seas tacaño... La casamentera elegirá entre Sims del barrio solteros, sin pareja y que no te conozcan. Ojo, ¡puede ser un vampiro!

» **LAS POCIONES.** Hay dos disponibles, se guardan en el inventario y tendrás que abrirlo y dejar la poción en el suelo para que cualquier Sim pueda tomarla:

-Poción Amorosa 8.5. Coste: 350 simoleones
Aumenta el atractivo del Sim durante 3 horas. Tomar otra poción durante esas tres horas eliminará el efecto y las necesidades de Comodidad e Higiene caerán en picado.

-Vamprocilina-D. Coste: 60 simoleones
Convierte a un vampiro en una persona normal. Si tienes «Los Sims 2™ Universitarios», un Sim con muchos puntos de influencia puede conseguir que un vampiro la tome.



La señorita Culoprieto

Los jugadores más veteranos recordarán a una ancianita que se paseaba por «Los Sims™: Primera Cita» atacando a toda pareja en "actitud indecente". Pues ojo, porque la señorita Culoprieto, el terror de las citas y los Sims afectuosos, ha vuelto...

» **LAS PROHIBICIONES.** Cuando Culoprieto se presenta en un solar comunitario, atacará con su temible paraguas –y, por tanto, impedirá ganar puntos en una cita o mejorar la relación- a toda pareja que muestre alguna relación romántica: besos, abrazos, bailes lentos, etc. Incluso perseguirá a todo Sim en traje de baño... ¡aunque esté en un solar con piscina! También suele pasear cerca de los fotomatones y los coches para intentar impedir que las parejas hagan **ñiqui-ñiqui**. Tiene preferencia por los solares comerciales y los restaurantes.

» **¿CÓMO DESPISTARLA?** A esta ancianita le gusta pegarse un lingotazo en el bar, jugar a las cartas y a los bolos. Espera a que se distraiga con estas actividades y si en el solar actual no existen estos objetos, viaja a otro que sí los tenga, como una bolera o un restaurante.



¡Pruébalos todos!

Los nuevos objetos

La capacidad de los Sims para hacer el ridículo, romperse la crisma o meter la pata, no tiene límites. Compruébalo con los nuevos objetos de esta segunda expansión.

lo que hay que saber **objetos para pasar un buen rato**

Lo más divertido de jugar a «Los Sims™ 2» es ver como los Sims interactúan con los estrafalarios objetos creados por la retorcida mente de los chicos de Maxis. ¡Y hay cientos!

«Los Sims™ 2 Noctámbulos» incluye casi 300 nuevos objetos. La mayoría son artículos decorativos: nuevos revestimientos de pared, flores, cuadros, etc. Otros, ya los hemos analizado en otras páginas: la cocina de restaurante, la barra de bar, el coche, la esfera ReNoVa-Tec... Ahora hablaremos de los más importantes que afectan a la jugabilidad. Ten en cuenta que los que mejoran las habilidades sólo lo hacen en casa, los del Centro Urbano sólo sirven para divertir.

Nuevos objetos decorativos: Tienen una función estética: señales de tráfico, alfombras, televisión colgante, mostrador de colonia, jukebox, etc.

Proyector "Figuras por un tubo". 425 simoleones: deja seleccionar las ráfagas de luz que forman los láser de la discoteca. Pincha en **Activar Animación** y **Bucle 1, 2 o 3**.

Inyector de llamas. 325 simoleones: Este peculiar objeto, que se encuentra dentro de la sección de Decoración, se instala en el jardín. Encima puedes colocar cualquier objeto... ¡que lanzará llamas por todos los lados! Los Sims lo utilizan para quemar algodón de azucar, pero cuidado con los incendios...

Máquina de Karaoke. 1800 simoleones: puedes cantar solo o elegir otro compañero del local, aunque quizá rechace el duo... Si tienes 4 ó más puntos de Creatividad no harás el ridículo.

Barra de bar. 1780-2100 simoleones: Los adultos piden bebidas y trabajo para ganar un dinero sirviendo copas...

Cabina de pinchadiscos. 2750 simoleones: Al pinchar, tu Sim bailará en solitario, el baile **Discoloco** o puede trabajar como pinchadisco. También puede pedir cambiar la música: lenta, media, o remezcla de House. Para hacer un buen papel pinchando debes tener 4 ó más puntos de Creatividad.

"Esfera Electrobailética" de Compañía Extrema. 3500 simoleones: Impresiona a las citas y aumenta **Físico**, pero cuidado con los patosos. Si es un Sim abducido, cuando gire muy rápido ¡desaparecerá! Volverá a las dos horas...

Mesa de Póquer. 630 simoleones: Sentarse cuesta 100 simoleones. Aumenta **Social** y **Diversión**.

Bolera. 5500 simoleones: Instalada en una casa aumenta **Físico** y **Diversión**, y en grupo, también **Social**. ■



El fotomatón
Sonríe un segundo...

El fotomatón es uno de los objetos más interesantes de la nueva expansión. Lo podrás encontrar fácilmente en varias zonas de ocio del Centro Urbano.

RECUERDOS INOLVIDABLES. Este objeto cuesta 1300 simoleones y aumenta la necesidad **Diversión**. Un Sim puede meterse solo en el fotomatón, o unirse a otro que ya esté dentro. Cada foto cuesta 10 simoleones, y puedes elegir entre tres poses diferentes: normal, divertida y romántica. Esta última sólo es posible si dentro hay una pareja que mantiene una relación amorosa. Los vampiros, al ser especiales, también tienen una foto un poco "especial".

Las fotografías que te hagas en el fotomatón se guardarán en el inventario y después se pueden colgar en las paredes.

SÓLO PARA ADULTOS. Dos Sims enamorados que están dentro del fotomatón, pueden hacer **ñiqui ñiqui** o ir a por un bebé. Hay varios deseos relacionados con mantener un encuentro amoroso en el fotomatón, especialmente entre los Sims que tienen aspiraciones **Romántica** y **Placer**. Asegúrate de que no hay nadie cerca y, sobre todo... ¡ten muchísimo cuidado con la señorita Culoprieto!



Las mesas de póquer sirven para ganar dinero en las apuestas... si hay suerte. Para sentarte, debes pagar 100 simoleones, aunque estés solo. En este caso, al terminar recuperas el dinero. En partidas con 2 o más, cada juego cuesta 10 simoleones, y cada apuesta otros 10.



Pepe tiene cinco puntos de Creatividad, así que se ha animado a trabajar de pinchadiscos durante unas horas. ¡A ver si llena la pista!



El inyector de llamas lanza fuego a través de cualquier objeto... como, por ejemplo, una taza del váter. Original, ¿no?



¡Llegan los chupasangre!

Viviendo como vampiros

Son los personajes más radicales que han pisado nunca SimCity. Si un vampiro muerde a uno de tus Sims, cambiará el juego pero, no lo dudes, te divertirás aún más...

» lo que hay que saber **cambia de vida y deja que te broten colmillos**

Al principio sólo hay dos vampiros: el Conde y la Condesa. Para que te muerdan tienes que hacerte su amigo. Cuando la relación a corto plazo llegue a +40 es posible que te muerda, más probable si el Sim tiene la aspiración **Conocimiento**. También puedes influir para que muerda a alguien (cuesta 1000 puntos). Al ser mordido la epidemia se irá extendiendo y aproximadamente el 10% de la ciudad serán vampiros.

LAS CONSECUENCIAS

Un vampiro no envejecerá nunca y sólo muere de causas no naturales. Durante el día sus necesidades caen – y muere si está varios minutos al sol- pero de noche o en el féretro nunca descienden. Además puede transformarse en murciélago para "teletransportarse".

El primer objetivo debe ser comprar un ataúd alejado del teléfono, la televisión, la radio, los niños y las alarmas, para que no se despierte durante el día. Por la noche sólo debe subir sus necesidades y olvidarse, ya que no decaerán. Puede dedicarse a salir, divertirse o trabajar. Eso sí, antes de las 7 debe estar de vuelta si no quiere desintegrarse...

LA VIDA NOCTURNA

Un Sim vampiro puede llevar vida normal, casarse y tener hijos normales pero



al dormir de día, no puede cuidar niños ni atender visitas y necesita una pareja que lo haga por él. Para mantener su trabajo diurno, compra un coche y un garaje donde quepa el ataúd, así irá rápidamente del coche al féretro. Pero lo mejor es un trabajo nocturno como **Criminal**, o trabajar en casa como pintor o escritor. También puede ser pinchadiscos, rapear o tocar instrumentos en el **Centro Urbano** para ganar propinas. El **Árbol del Dinero** o la **Máquina de Fabricar Dinero** serán útiles. Los vampiros pueden morder a familiares y amigos. Si quieres que vuelva a llevar una vida normal compra la poción Vamprocilina-D a la **Casamentera gitana**. ■



Por si no lo tenías claro, esos dientes afilados certifican que Lito está intentando ligar con una vampiresa... No le pasará nada grave, pero debería de saber lo que le espera: no más amaneceres, mucha vida nocturna y vestidos propios del siglo XIX. Si es lo que le gusta...



Los trucos
Facilitando las cosas

Pulsa las siguientes teclas, de una en una, pero sin soltarlas: CTRL., Mayúsculas, C

En la parte superior de la pantalla aparecerá la consola de comandos. Teclea los siguientes códigos, de uno en uno, pulsando la tecla Intro (o Enter) al final de cada truco.

» TRUCOS ESENCIALES DE «LOS SIMS™ 2 » Y SUS EXPANSIONES

MODO VIVIR
- kaching: Recibes 1.000 simoleones.
- motherlode: Recibes 50.000 simoleones.
- aging off : Detiene el envejecimiento de todos los Sims de la familia.
- aging on: Reanuda el envejecimiento.

MODOS COMPRAR/CONSTRUIR
- moveobjects on: Permite desplazar objetos que no han sido colocados por el jugador, como los buzones y los cubos de basura.
- moveobjects off: Desactiva la anterior ventaja.

» TRUCOS EXCLUSIVOS DE «LOS SIMS™ 2 NOCTÁMBULOS»
- showHeadlines off: Esconde las burbujas de pensamiento. Ideal para grabar películas.
- showHeadlines on: Muestra las burbujas de pensamiento.
- unlockCareerRewards: Desbloquea todas las recompensas de profesiones.
- maxMotives: Sube al máximo todas las necesidades de todos los Sims del solar.
- motiveDecay off: Las necesidades no descienden.
- motiveDecay on: Las necesidades descienden.
- aspirationPoints X :el Sim activo gana X puntos de aspiraciones (para comprar recompensas).
- lockAspiration on: Detiene el descenso de las Aspiraciones para todos los Sims del solar.
- lockAspiration off: Reanuda el descenso de las Aspiraciones.
- aspirationLevel X: Fija el nivel de aspiraciones de un Sim, de rojo a platino. X es un valor entre 0 y 5.
- agesimscheat on: Añade la orden "Set Age" a todos los menús. Al pinchar en ella puedes cambiar a cualquier ciclo de edad: niño, adolescente, adulto, anciano, etc.
- agesimscheat on: Desactiva la orden "Set Age".



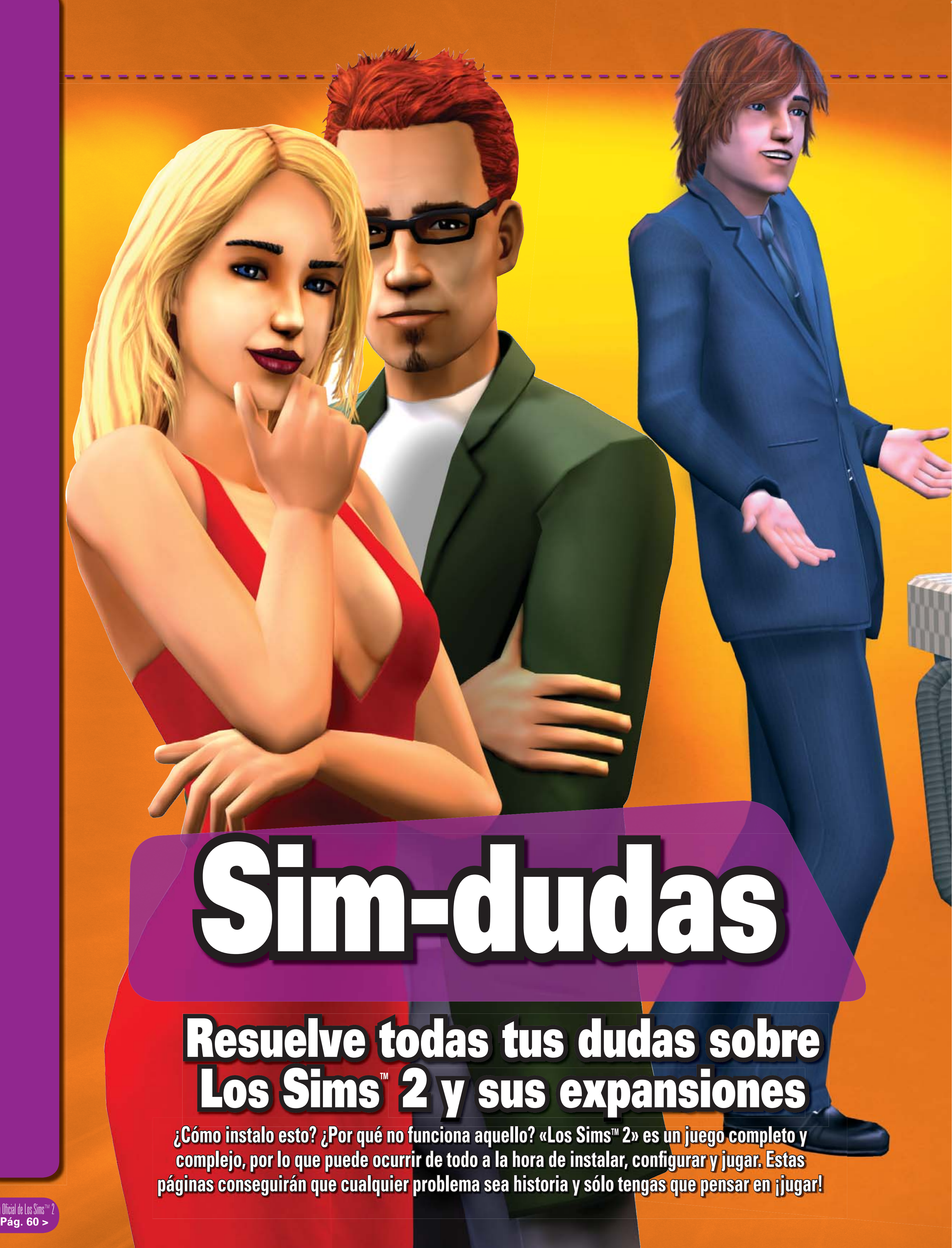
Los vampiros pasan las horas de luz dentro de su ataúd. Exponerse a la luz del sol tan sólo unos minutos puede ser fatal.



Pueden transformarse en murciélagos para desplazarse de un lugar a otro al instante. ¡Olvídate por fín de los atascos y los taxis!



Los vampiros son personajes estándares, lo que significa que puedes tener citas con ellos, y echarte unos bailes en la discoteca.



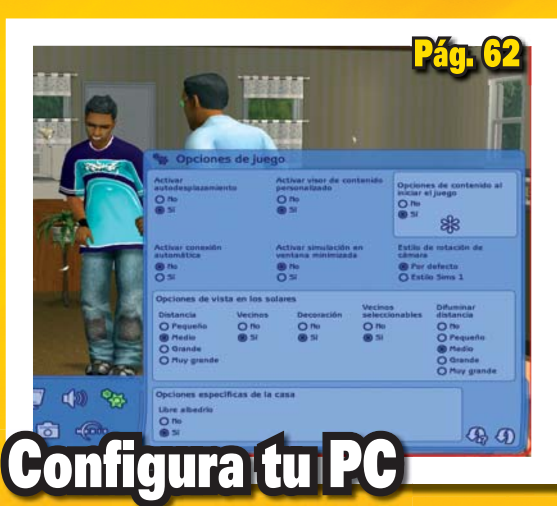
Sim-dudas

Resuelve todas tus dudas sobre Los Sims™ 2 y sus expansiones

¿Cómo instalo esto? ¿Por qué no funciona aquello? «Los Sims™ 2» es un juego completo y complejo, por lo que puede ocurrir de todo a la hora de instalar, configurar y jugar. Estas páginas conseguirán que cualquier problema sea historia y sólo tengas que pensar en ¡jugar!



¡En esta sección!



Pág. 62

Configura tu PC

CAMBIA, PRUEBA y verás como todo mejora. «Los Sims™ 2» te permite ajustar cada detalle del juego para aprovechar toda la potencia de tu ordenador y sacar el máximo partido. ¿Cómo? Nosotros te lo contamos.



Pág. 64

Comparte tus creaciones

DISFRUTAR DE LAS MEJORES CREACIONES de los fans de todo el mundo es una gozada, pero compartir lo que tú has creado también es genial. Aquí te contamos cómo hacer de modo sencillo ambas cosas.



Pág. 66

Resuelve tus dudas

NO TE CORTES Y PREGUNTA, estamos aquí para solucionar tus problemas y seguro que, leyendo los de otros lectores, aprendes algo sobre los tuyos. Toda una catarata de dudas con sus correspondientes soluciones.

Saca partido a tus Sims

Exprime tu ordenador

¿Vas a instalar el juego o sus expansiones pero no sabes si funcionarán en tu equipo? ¿Quieres los secretos para mejorar la fluidez de las partidas? Déjanos ayudarte...

Los Sims en tu PC



¿Qué necesito?

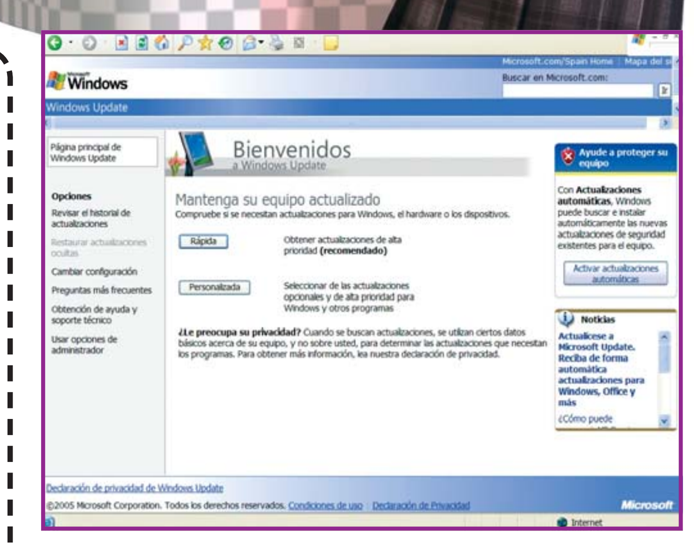
En primer lugar tienes que saber si tu ordenador cumple los requisitos mínimos para disfrutar del juego. Son los siguientes:

- **Pentium III a 800 Mhz o equivalente**
- **256 MB de memoria (384 MB con Windows 2000/XP)**
- **Tarjeta gráfica con 32 MB y soporte T&L**
- **DirectX 9.0**
- **3.5 GB de disco duro**

¿Qué tengo?

Para comprobar las características de tu ordenador, sigue estos pasos:

- **Pulsa el botón Inicio del escritorio de Windows** y selecciona Ejecutar. En la ventana que aparece, teclea DXDIAG y pulsa Enter.
- **Pincha en la solapa Sistema** para descubrir el sistema operativo, el procesador, la memoria y la versión de DirectX que tienes instalada en tu ordenador. En las solapas Pantalla y Sonido podrás ver las tarjetas gráfica y sonora.
- **Si instalas «Universitarios», necesitas 1 GB** más de disco duro. «Noctámbulos» aumenta el procesador mínimo a un Pentium III a 1 Ghz o equivalente, y 1,5 GB adicionales de disco duro. Y si descargas personajes, casas y objetos, o los diseñas tu mismo, necesitarás aún más espacio en el disco.
- **Si tu tarjeta gráfica no incluye la función T&L** por hardware (puedes comprobarlo en el manual) entonces el procesador necesario es un Pentium III a 2 Ghz. Los modelos superiores a Nvidia GeForce 2 GTS y ATI Radeon 8500 ya tienen incluida esta función.



Mantén tu ordenador al día. **Siempre es conveniente que actualices el sistema operativo y descargues todos los parches disponibles antes de instalar el juego o sus expansiones.**

Desde la creación de «Los Sims™», el principal objetivo de Maxis siempre ha sido programar juegos sencillos de manejar, incluso para aquellos que nunca han jugado a un videojuego. Cuando instalas «Los Sims™ 2», el programa realiza un chequeo de tu ordenador y se configura automáticamente, realizando los ajustes en función de la potencia de tu equipo. Esto suele ser suficiente para jugar sin problemas, pero si quieres mejorar el rendimiento o cambiar los ajustes visuales, según tus gustos, es imprescindible trastear con la configuración. Por suerte, es una tarea muy sencilla...

ALGUNAS MEJORAS

Aunque «Los Sims™ 2» es un juego en 3D, no necesita una tarjeta gráfica demasiado potente. Con una placa de gama media es suficiente. Los dos elementos críticos que más influyen en el rendimiento del juego son el procesador y la memoria. Aunque con un Pentium III de última generación se obtienen buenos resultados, es recomendable actualizar a un Pentium 4 a 2 Ghz. De la misma manera, las cargas del disco duro se reducen si utilizas 512 MB de memoria.

Para reducir el tiempo de carga, debes desfragmentar el disco duro en donde está instalado el juego, y el disco en donde está instalado el sistema operativo, ya que aquí se guardan las partidas y descargas. Para desfragmentar los discos, pulsa el botón Inicio del escritorio de Windows, entra en la solapa Todos los Programas, después en Accesorios y en Herramientas del Sistema, y pincha en Desfragmentador de Disco.

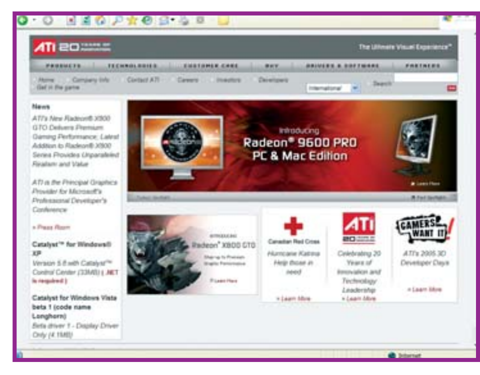
No te olvides de un paso totalmente recomendable, instalar los últimos controladores de tus tarjetas gráfica y de sonido, visitando la página web del fabricante. También es importante que actualices el sistema operativo e instales la última ver-





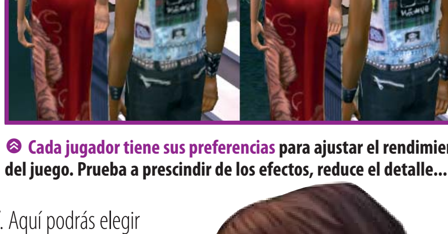


Vistosos y no demasiado exigentes. Así son los gráficos 3D de «Los Sims™ 2» que, pese a desplegar escenarios y personajes bastante atractivos, no demandan más que una tarjeta gráfica de gama media. Sin embargo, sí influye mucho más el procesador y la memoria.



Si actualizas regularmente los controladores de tu tarjeta gráfica mejorarás el aspecto gráfico y el rendimiento del juego.





Cada jugador tiene sus preferencias para ajustar el rendimiento del juego. Prueba a prescindir de los efectos, reduce el detalle...

sión de DirectX. Puedes completar ambos procesos visitando las siguientes webs:

- *http://windowsupdate.microsoft.com*
- *www.microsoft.com/windows/directx/downloads/default.asp*

OTRAS OPCIONES

El resto de iconos de configuración incluyen funciones que afectan al rendimiento.

NOTA: ***Algunas de las siguientes características sólo están disponibles si has instalado las expansiones.***

- **En Opciones de Audio,** para ganar algo de memoria y reducir el acceso al disco duro, elige la opción de altavoces estéreo en lugar de 4.0 ó 5.1. Igualmente, desplaza la barra Calidad de Audio a la izquierda.
- **En Opciones de juego,** desactiva la simulación en ventana personalizada. También echa un vistazo al apartado "Opciones de vista en los solares". Aquí podrás elegir lo que quieres ver mientras te paseas por los solares. En la medida que quieras más objetos y personas activos, será necesario un ordenador más potente para mover todos los elementos con fluidez.
- **En Opciones de Cámara,** desactiva la ventana de imagen superpuesta y la cámara de sucesos especiales. No podrás ver en un recuadro independiente los sucesos importantes como puede ser un incendio o la llegada del taxi, pero a cambio el juego ganará algo de fluidez.

Si dedicas unos minutos a examinar y probar todas las combinaciones posibles, seguro que encontrarás la configuración que mejor se ajusta a tu equipo y a tus propios gustos. ■

¿Sabías que...

...aumentando o disminuyendo el nivel de detalle de las texturas harás que el juego vaya en tu ordenador más o menos fluido, sin afectar para nada a la jugabilidad?

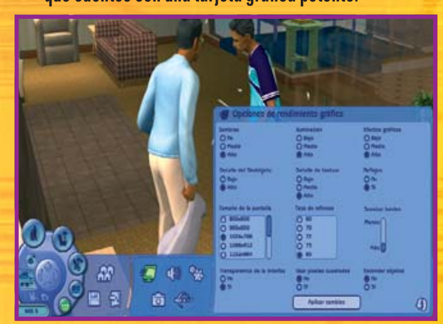
¿Cómo mejorar...



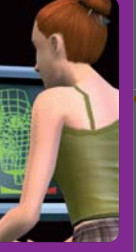
Rendimiento Gráfico

En «Los Sims™ 2» es posible personalizar muchas opciones que no afectan a la jugabilidad, pero sí a la presentación del juego. Entra en una casa cualquiera y pincha en el botón Opciones que hay en la zona circular, en la parte inferior de la pantalla. A continuación entra en Opciones de Rendimiento Gráfico. Puedes manipular varios apartados:

- **SOMBRAS:** Eliges el realismo de las sombras de personajes y objetos. Puedes optar por probar a quitarlas si tu ordenador no es demasiado potente.
- **ILUMINACIÓN:** Las luces te ayudan a saber si las habitaciones están bien iluminadas, imprescindible para que los Sims estén contentos, así que no las quites. Como mínimo, utiliza el valor MEDIO.
- **EFECTOS GRÁFICOS:** No son necesarios para jugar. Añaden humo, rayos y chispas en ciertas situaciones.
- **DETALLES DEL SIM/OBJETO:** Aumenta o reduce el detalle de los Sims y los objetos. También los hace más reales, así que intenta mantener este valor al máximo.
- **DETALLE DE TEXTURA:** Define el relieve de las pieles y ropas. Lo mejor es que los actives sólo en el caso de que cuentes con una tarjeta gráfica potente.



- **REFLEJOS:** Ganarás un mínimo de fluidez si desactivas los reflejos, pero a partir de ese momento dejarás de ver a los Sims a través de los espejos.
- **TAMAÑO DE LA PANTALLA:** Es la resolución del juego. El mínimo es 800x600. A partir de 1024x768, el detalle es asombroso pero, claro, más exigente.
- **TASA DE REFRESCO:** Este valor depende de cómo tengas configurado el monitor. Para que no se cansen los ojos el valor mínimo recomendado es 75 Hz.
- **SUAVIZAR BORDES:** Hace que los gráficos se vean más suaves, sin dientes de sierra. Si disminuyes el efecto, aumentará bastante la fluidez del juego.
- **TRANSPARENCIA DE LA INTERFAZ:** A mayor transparencia, requiere un mayor equipo, especialmente si juegas a una resolución de 800x600.
- **USAR PÍXELES CUADRADOS:** Sólo debes activarlo si observas que la imagen aparece estirada.
- **ESCONDER OBJETOS:** Hace invisibles algunos objetos cuando los Sims no los usan. Activa esta opción para mejorar el rendimiento, pero deberás mover la cámara de vez en cuando mientras juegas, para que los objetos vuelvan a aparecer.
- **EXPERIMENTA CON CADA OPCIÓN** y comprueba su efecto en las partidas hasta obtener el mejor resultado. Si te pierdes, simplemente pincha en el botón AJUSTES POR DEFECTO y volverás a dejar todo como estaba.



Ábrete al mundo

Comparte a tus Sims

¡Participa

¿No sabes cómo hacer algo? ¿A qué esperas? Anímate y escríbenos. En esta sección intentaremos darte todas las respuestas que necesitas y si no las tenemos perseguiremos a quien corresponda.

revistasims@axelspringer.es
Revista Oficial de Los Sims™
c/Los Vascos, nº 17
C.P. 28040. Madrid.



Jugar a «Los Sims™ 2» y sus expansiones en solitario es muy divertido, pero si te animas a compartir tus creaciones y descargar personajes, casas, zonas recreativas y objetos, alargarás la diversión durante muchos meses.

¿Cómo lo hago?



Date de alta en la Comunidad Sim

Si dispones de una conexión a Internet sería un pecado imperdonable que te perdieras las increíbles descargas oficiales de la web de «Los Sims™ 2». También puedes subir tus propias creaciones para que las descarguen los fans de todo el mundo. El único requisito es haber registrado tu juego original. ¿Cómo? ¿Qué aún no lo has hecho? ¿Qué te suena a chino? Pues es un proceso muy fácil, sigue los siguientes pasos:



Pasos a seguir

» Pincha en el botón de Inicio del escritorio de Windows y entra en el menú Programas.
» Accede a la solapa EA Games, busca la solapa del juego o las expansiones, y pulsa en la opción "Registro electrónico".
» Si aún no tienes una Cuenta de Usuario de EA, el primer paso será crear una, pinchando en la opción correspondiente. Esta cuenta te servirá para todos los juegos de EA Games, y gracias a ella recibirás boletines de noticias y participarás en sorteos. Tan sólo debes introducir tus datos personales, un nombre de usuario y una contraseña.
» A continuación, registrará el juego principal o la expansión que tengas instalada en tu equipo. Este proceso sólo tendrás que realizarlo una vez.
» Después el juego será reconocido cada vez que quieres realizar una descarga, y podrás acceder directamente a todo el contenido de la web oficial. ¡Diviértete!



¡Creaciones sin fronteras!

Maxis se ha preocupado de que se pueda incorporar fácilmente nuevos contenidos, el truco está en "empaquetar" las creaciones, o sea, convertirlas en un fichero autoejecutable que puedes copiar a un CD y dárselo a un amigo para que lo instale en su juego, enviarlo por e-mail o ponerlo a disposición de todos los fans subiéndolo a la web oficial.

» **Personajes:** En el Taller del Cuerpo, elige un Sim que hayas creado, entra en la sección "Crear elementos" y pincha en "Empaquetar Sim" para enviarlo a la web oficial o convertirlo en un archivo intercambiable. Si quieres intercambiar un Sim con el que has estado jugando, debes empaquetar la casa completa, tal como se explica a continuación, para que mantengan sus atributos y relaciones familiares.

» **Casas y solares comunitarios:** En la Pantalla de Barrio pincha en una casa (habitada o no) o en un solar recreativo: se abrirá una ficha que contiene el botón "Empaquetar solar". Puedes enviarlo a la web oficial (debes estar conectado a Internet) o empaquetarlo como archivo. En este caso se guardará en C:\Documents and Settings\[Usuario]\Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2\PackagedLots.

» **Historias y álbumes fotográficos:** Dentro de una casa, accede al Panel de Control Universal, pulsa en el icono del Modo Cámara, y en el álbum o el historial web, pulsa el botón "Empaquetar para TheSims2.com".

Los ficheros empaquetados suelen tener la extensión .SIMS2PACK. Al hacer un doble "clic" en un ordenador con «Los Sims™ 2» instalados, se desempaquetarán y el contenido se colocará automáticamente en su sitio, según su tipo (cajón de casas, de familias, etc).

Las descargas oficiales

El visualizador de contenido personalizado

Los mejores objetos y personajes están en la web oficial de «Los Sims™ 2». ¡Han sido creados por los propios diseñadores del juego! Puedes incorporarlos directamente si estás registrado, tal como explicamos en el recuadro de la página anterior.

Para acceder a las descargas oficiales, conéctate a Internet y arranca «Los Sims™ 2». Accede a la Pantalla de Barrio, y busca un botón llamado "Visualizador de Contenido Personalizado" en la esquina inferior izquierda. Se abrirá un panel con solapas para acceder a todo tipo de contenido, por ejemplo creaciones de fans seleccionadas por Maxis. Una vez completada la descarga, cada elemento se guarda en su almacén: Los Sims se alojan en el Cajón de Sims de la opción "Crear Familia" o en El Taller del Cuerpo. Las casas y solares en el Cajón de Viviendas de la Pantalla de Barrio. Los objetos están en la tienda del Modo Comprar, se identifican porque junto a su imagen, en el catálogo, hay un asterisco.



Parches

Las nuevas expansiones del juego contienen todos los parches de las expansiones anteriores, que se activan automáticamente en el momento en que instalas la expansión. Si posteriormente aparecen nuevos parches, éstos se instalarán automáticamente cuando abras el Visualizador de Contenido.



Personajes

Pulsa el botón de familias para abrir el almacén de personajes. Prepárate a descargar payasos estrafalarios, indios americanos, alienígenas, y otras sorpresas. Si pinchas en el enlace "Detalles", podrás ver al Sim a mayor tamaño, y una descripción. A continuación, pincha en "Descargar" para bajártelo.



Objetos

Accede a la solapa de objetos para descargar todo tipo de objetos que van de los arbustos, fuentes, estatuas o piñatas hasta muchísimas otras sorpresas.



Casas y solares

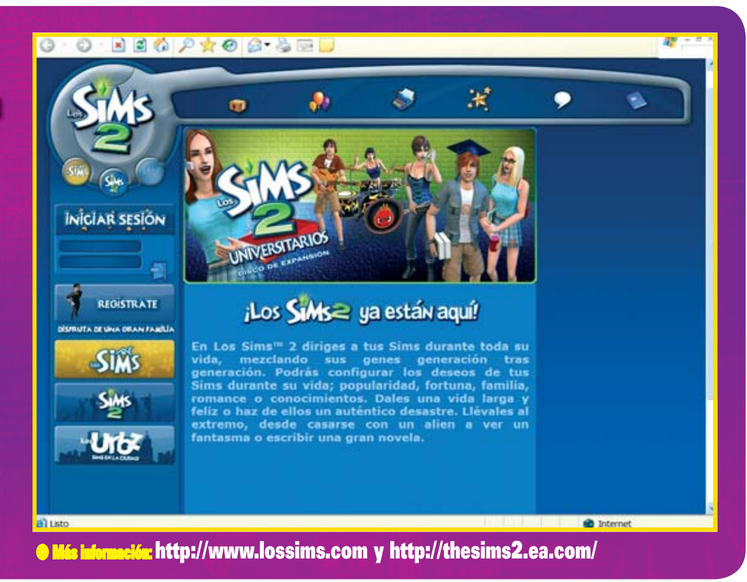
El botón de viviendas da acceso a casas y zonas recreativas. Monumentos, estadios... Pincha en "Detalles" para su descripción y luego en "Descargar".

Sims del mundo, ¡uníos!

Intercambiador de Sims

Tanto la web oficial americana como la española, disponen de una sección llamada Intercambiador de Sims. Para acceder a ella, debes estar registrado como usuario en las respectivas direcciones.

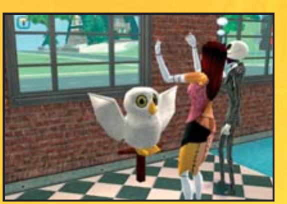
El Intercambiador almacena las docenas de miles de casas, personajes, zonas comunitarias, álbumes fotográficos, y videos creados por los fans de todo el mundo. Ahí es donde van a parar tus creaciones, cuando pinchas en el botón "Empaquetar para TheSims2.com". Usando el buscador, puedes localizar cualquier descarga de un determinado usuario, y bajártela a tu ordenador. Consulta el apartado "Descargas de fans" para saber cómo instalarlas.



● Más información: http://www.lossims.com y http://thesims2.ea.com/

Descargas de fans

Muchos fans de «Los Sims™ 2» se han convertido en expertos diseñadores y tienen webs en donde ofrecen sus obras maestras: casas convertidas en naves espaciales, vestidos imitando modelitos de los famosos, sillas y mesas de diseño, etc. Algunos artículos son de pago, es decir, debes pagar para descargarlos con una tarjeta de crédito o el sistema PayPal, pero la gran mayoría son completamente gratuitos.



Objetos personajes, casas y solares

La mayoría de estos artículos se distribuyen en ficheros ejecutables: simplemente descargas el archivo, haces un doble "clic" en él y se instalará en el Cajón de Sims o de casas, según corresponda. En algunos casos, especialmente con respecto a la ropa o las modificaciones de pieles y rostros, los ficheros descargados deben copiarse manualmente a la carpeta C:\Documents and Settings\[Usuario]\Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2\Downloads. Si la carpeta Downloads no existe, puedes crearla. Lee el fichero de instrucciones que acompaña a cada descarga para comprobar que lo colocas en el lugar correcto.



Programas

Si quieres "trastear" con el juego, por tu propia cuenta y riesgo, existen herramientas que permiten modificarlo al máximo. «TS2 Enhancer», por ejemplo, es un editor de contenido para hacer copias de seguridad de los barrios, y cambiar la personalidad y las relaciones de los Sims. «SimPe» se utiliza para cambiar el comportamiento de personajes y objetos. Encontrarás muchas herramientas en estas páginas, pero recuerda tomar la precaución de hacer copias de seguridad de tus partidas antes de usarlas: http://sims2programs.com y www.modthesims2.com.





F.A.Q. Despeja tus dudas

«Los Sims™ 2» es uno de los juegos más grandes y avanzados que existen. Insertar las expansiones oficiales y las miles de descargas de los fans y que todo funcione a la perfección, no es una tarea sencilla. ¿Necesitas ayuda?


[1]

INSTALACIÓN

EXPANSIONES COMPATIBLES

P: He instalado mi primera expansión, «Los Sims™ 2 Noctámbulos», pero me ha gustado tanto que ahora quiero instalar «Los Sims™ 2 Universitarios». ¿Funcionarán bien juntas?

R: Las dos expansiones se complementan perfectamente: ¡tus Sims universitarios podrán irse a ligar al centro urbano! Pero ten en cuenta que no puedes instalar «Los Sims™ 2 Universitarios» después de «Los Sims™ 2 Noctámbulos». Desinstala «Noctámbulos», instala «Universitarios», y vuelve a instalar «Noctámbulos».**[1]**

PARTIDAS CORRUPTAS

P: He instalado «Los Sims™ 2 Noctámbulos», pero pasan cosas raras: en la tienda aparecen coches en venta en el lugar donde antes estaban los ordenadores personalizados, pero no se pueden comprar ni eliminar. ¿Qué ha pasado?

R: Como ya hemos comentado en otra de las preguntas, algunos objetos de los creados por los fans no son totalmente compatibles con la nueva expansión. Si, por alguna razón, el juego no funciona bien, sigue estas instrucciones para desinstalar «Los Sims™ 2 Noctámbulos» manualmente. Así te asegurarás de que el borrado es completo. Pero recuerda que sólo debes realizar un borrado manual si sabes manipular el Registro de Windows **[2]**:

PASO 1: BORRADO DE LAS CARPETAS

- **Entra en la carpeta C:\Documents & Settings\[Tu nombre de usuario]\Mis Documentos,** suponiendo que el sistema operativo esté instalado en el disco duro C:.. Busca la carpeta llamada EA Games y en su interior encontrarás otra carpeta llamada "Los Sims 2", que contiene las partidas grabadas. Bórrala.
- **Localiza la carpeta con el nombre de EA Games** en el lugar en donde hayas instalado el juego –casi siempre la vas a encontrar situada dentro de Archivos de Programa- y borra la carpeta correspondiente a «Los Sims™ 2 Noctámbulos».

PASO 2: BORRADO DEL REGISTRO

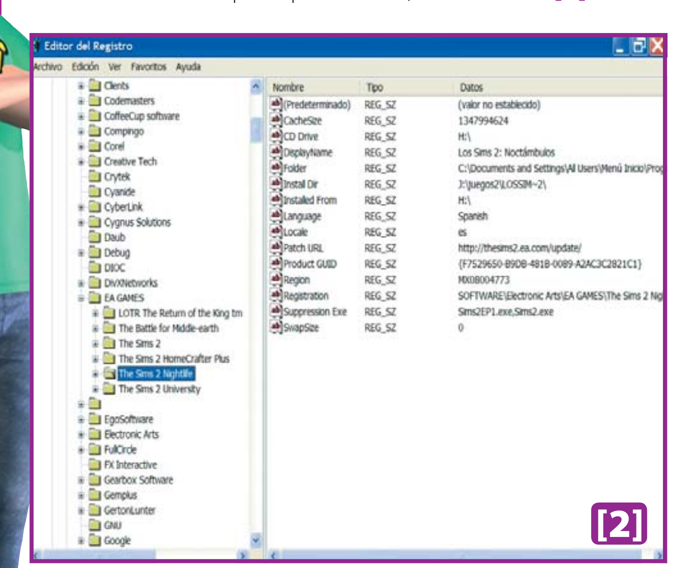
- **Pincha en el botón Inicio** del escritorio de Windows.
- **Selecciona la orden "Ejecutar..."**
- **En la casilla que aparece,** teclea: Regedit
- **Se ha puesto en marcha el Editor del Registro.** Entra en el menú Archivo y elige la orden Exportar para hacer una copia de seguridad del registro. Ahora borraremos las entradas referentes a «Los Sims™ 2 Noctámbulos».
- **Haz un doble "clic" en HKEY_LOCAL_MACHINE.**
- **Haz un doble "clic" en SOFTWARE.**
- **Haz un doble "clic" EA GAMES.**
- **Borra la carpeta "The Sims 2 Nightlife".**
- **Haz un doble "clic" en Electronic Arts.**
- **Haz un doble "clic" en EA GAMES.**
- **Borra la carpeta "The Sims 2 Nightlife".**
- **Haz un doble "clic" en Microsoft.**
- **Haz un doble "clic" en Windows.**
- **Haz un doble "clic" en CurrentVersion.**
- **Haz un doble "clic" en Uninstall.**
- **Verás varias entradas** con números entre llaves. Busca ésta: {F7529650-B9DB-481B-0089-A2AC3C2821C1}. Bórrala y habrás desinstalado «Los Sims™ 2 Noctámbulos» por completo.

[3]

OBJETOS INACTIVOS

P: Quiero instalar un montón de objetos nuevos de los creados por los fans. En las instrucciones pone que tengo que copiarlos a la carpeta Downloads dentro de la carpeta Los Sims 2. La creo y copio allí el objeto descargado, pero luego no lo veo en la tienda del Modo Comprar. ¿Qué estoy haciendo mal?

R: El problema es que no estás creando la carpeta "Download" en el lugar correcto. En tu disco duro existen DOS carpetas de Los Sims 2: una en la que está instalado el juego, y otra donde se guardan las partidas y los añadidos. Debes crear Downloads en esta última, que está situada dentro de la carpeta Mis Documentos del sistema operativo, normalmente en C: **[3]**



[2]

¿Por qué me pasa esto a mí?

P. Siempre que he hecho fotos con la función de Cámara (tecla C) para los álbumes y el Modo Historia se guardaban en Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2\Storytelling. Pero últimamente he hecho muchas fotos... ¡Y me han desaparecido todas!

R. Al instalar algunas de las expansiones de «Los Sims™ 2» cambia el lugar de destino para las imágenes.

SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES

- **En la pantalla de Selección de Barrio, mira la lista de barrios y cuenta en qué posición está el de tus fotos, de izquierda a derecha.**
- **Entra en la carpeta Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2\Neighborhoods. Encontrarás varias carpetas que tienen los nombres de N001, N002, etc.**
- **Entra en la carpeta que se corresponde con el número de tu barrio y accede a la subcarpeta llamada Storytelling. Allí encontrarás todas tus fotos.**



En este primer número de la Revista Oficial de Los Sims™ 2 hemos seleccionado las cuestiones y dudas que más se repiten en los foros de la web oficial, tanto en el de la española como el de la americana, agrupadas por secciones: instalación, jugabilidad y cuestiones técnicas.

JUGABILIDAD

CUESTIÓN DE VELOCIDAD

P. Desde que tengo «Los Sims™ 2 Noctámbulos», el juego me va más rápido que antes en el interior de las casas, y más lento cuando mis Sims salen al patio o utilizo la vista alejada. También me ocurre en el centro urbano. ¿Cuál es el problema?

R. En «Los Sims™ 2» y «Los Sims™ 2 Universitarios», cuando accedes a la vista de la casa para tomar el control de la familia de Sims, no se muestran las casas de los vecinos . Así el ordenador trabaja menos, pero tienes la sensación de que la casa está construida en el desierto... «Los Sims™ 2 Noctámbulos» incorpora una nueva y espectacular mejora:junto a la vivienda que controlas, aparecen el resto de casas del vecindario **[4].** Lo mismo ocurre en el centro de la ciudad: mientras los Sims pasean por sus calles, pueden verse los restaurantes, las boleras y las discotecas, e incluso es posible entrar en ellas con un simple clic. El resultado es muy atractivo pero incrementa mucho la carga gráfica del juego, así que se requiere un ordenador potente para ver el barrio al completo.

La solución está en ajustar las nuevas opciones gráficas incluidas en «Los Sims™ 2 Noctámbulos», para mostrar más o menos casas vecinales, según la potencia que tenga tu equipo.

En el Panel de Control, pincha en el botón Opciones en la esquina inferior izquierda de la pantalla. A continuación entra en Opciones de Juego. Echa un vistazo al recuadro "Opciones de vista en los solares". Quita los vecinos y la decoración, pon la distancia de visionado en "Pequeña" y Difuminar la distancia en "Muy grande" para mejorar así sensiblemente el rendimiento **[5]**.



En «Los Sims™ 2 Noctámbulos» ya nunca más estarás solo en la vista de barrio: ahora se muestran las casas de los vecinos que hay alrededor.



Algunos de los códigos secretos (esquina superior izquierda de la pantalla) cambian en cada expansión. Por ejemplo, el de conseguir dinero en «Noctámbulos».

TRUCOS ESCURRIDIZOS

P. He instalado «Los Sims™ 2 Noctámbulos» y ahora algunos trucos no funcionan. ¿Qué hago?

R. Algunos de los códigos secretos, como el de conseguir dinero, cambian completamente con cada nueva expansión. Consulta en esta revista la sección de estrategias de «Los Sims™ 2 Noctámbulos» para descubrir cuáles son los nuevos trucos para ponerte al día. **[6]**



No te entretengas en abrazos. Después de la fiesta de graduación, corre a colgar tus diplomas en la pared... si te descuidas un instante, desaparecerán. ¡Adiós a tus cuatro años de carrera!

JUGABILIDAD

CARRERAS ANULADAS

P ¡Oh No! ¡He instalado «Los Sims™ 2 Noctámbulos» y todos los diplomas de mis Sims universitarios han desaparecido!

R En efecto, los diplomas que no han sido colgados en las paredes desaparecen al instalar «Noctámbulos». Los que están colgados se colocan en el inventario de los Sims graduados. **[7]**

LEYENDAS URBANAS

P He leído en un foro que si una pareja de Sims come muchos espaguetis, tienen más posibilidades de tener gemelos. ¿Es cierto?

P Un amigo asegura que existe un aspiración malvada que se asigna a un Sim cuando lleva una mala vida. ¿Cómo se consigue?

P ¿Qué profesión hay que elegir para que te venga a recoger el Coche Fantástico?

P ¿Qué tengo que hacer para que en mis fiestas de la toga aparezca la modelo Paris Hilton?

P ¿Cómo consigo el amuleto mágico para que a un vampiro no le afecte la luz del sol?

P ¿Es cierto que si un alienígena y una vampira se lían tienen un niño hombre-lobo?

R En Internet es muy fácil inventarse un rumor o una broma en un foro, y a los pocos minutos se habrá extendido por medio mundo. Todas las anteriores preguntas son rumores y discusiones aparecidas en distintos foros de aficionados de Los Sims, pero todas son falsas. Por tanto, la comida no influye a la hora de tener gemelos, es una cuestión de azar. No existe una aspiración malvada –aunque sí una de fanáticos del queso **[8]**, consulta las estrategias de «Los Sims™ 2 Noctámbulos»–. El Coche Fantástico y Paris Hilton no aparecen en «Los Sims™ 2». No existe amuleto que permita a los vampiros broncearse en la playa, y nadie –de momento–, ha visto un hombre-lobo correteando por las calles de Sim City. Tal vez en la siguiente expansión...



Malvados no, queseros sí. El bulo sobre una aspiración malvada es falso, pero sí existe la aspiración secreta Queso Fundido. Encuentra los detalles en la Pág. 49





Legendarios pero reales. En el Centro encontrarás personajes como la Condesa vampira o la señorita Culoprieto. ¡Ojo con el bolso de ésta, sus golpes reducen el valor Comodidad!

PERSONAJES ESCURRIDIZOS

P Mis amigos me dicen que en las zonas comunitarias del Centro Urbano aparece un personaje que es una vieja que ataca con su paraguas a los Sims que estén besuqueándose en público y también me dicen que hay vampiros que chupan la sangre a los Sims, pero yo nunca los he visto. ¿Es un bulo?

R No, tus amigos tienen toda la razón, no se trata de un bulo. Tanto la señorita Culoprieto como el Conde y la Condesa se pasean por los solares del Centro Urbano, de forma aleatoria. Obviamente, tienes que tener instalada la expansión de «Los Sims™ 2 Noctámbulos» para que aparezcan. Si no los has visto, es porque no te has pasado el suficiente tiempo en las calles del Centro, repasemos sus costumbres:

La señorita Culoprieto prefiere las boleras, los restaurantes y los parques, y es más propensa a dejarse ver durante el día. La reconocerás por su vestido gris, y su enorme bolso. También le gusta hacer punto en los bancos públicos. Busca una zona recreativa con estas características, y espera unas horas. Si no aparece, cambia de solar y realiza todas las acciones que "atraen" a la anciana: paséate en traje de baño o haz que una pareja de Sims se besen en público, se masajeen la espalda, inicien un baile lento...

Los vampiros sólo salen de noche y prefieren lugares oscuros: parques, museos, cementerios y discotecas, aunque también están en las boleras. Sólo hay dos, un Conde y una Condesa, vestidos con ropa del siglo XIX. No puedes hacer nada para verlos, salvo pasar la noche de local en local, hasta encontrarlos.

Puedes usar el código "maxMotives", que se explica en la sección de trucos, al final de la revista, para subir al máximo las necesidades y buscar a estos escurridizos personajes. **[9]** y **[10]**

CUESTIONES TÉCNICAS

OBJETOS CORRUPTOS

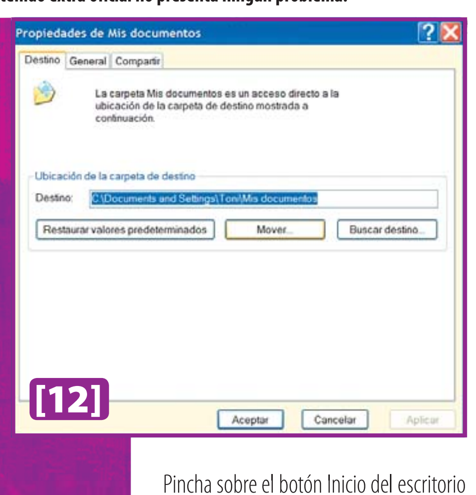
P ¡Socorro! ¡He borrado un objetos personalizado y ahora se bloquea el juego al controlar a algunas de las familias de Sims!



Algunos de los objetos creados por los miles de fans del juego no son totalmente compatibles con la expansión «Los Sims™ 2 Noctámbulos». Sin embargo, el contenido extra oficial no presenta ningún problema.

R: En ocasiones, especialmente con objetos creados o modificados por los fans, cuando los borras de la tienda del Modo Comprar, las casas en donde se estaban usando dichos objetos quedan bloqueadas. Para solucionar el problema, vuelve a instalar el objeto modificado. A continuación entra en la casa, véndelo, y vuélvelo a comprar. Si quieres desinstalarlo por completo, véndelo en todas las casas en donde lo hayas comprado, antes de borrarlo del catálogo.

Si reinstalas el objeto pero observas que las casas siguen bloqueadas, traslada la familia al cajón de familias (recibirán el valor de los objetos en simoleones), y vuélvela a instalar en la vivienda, para reiniciar los datos corruptos. Lo malo es que tendrás que volver a comprar todos los muebles y objetos, pero por lo menos habrás recuperado el control de la familia y todo el dinero ganado hasta el momento. **[11]**



CAMBIOS EN LA CARPETA DE GRABAR PARTIDAS

P: Las partidas grabadas de «Los Sims™ 2» cada vez me ocupan más espacio, y están llenando el disco en donde tengo el sistema operativo. ¿Hay alguna forma de moverlas a otro sitio?

R: «Los Sims™ 2» es un juego muy personalizable: si creas muchas casas y familias y descargas muchas modificaciones de los fans, las partidas pueden ocupar más de 1 Gb. Se guardan en la carpeta EA Games/Los Sims 2, dentro de Mis Documentos. Si quieres cambiarla de sitio, tendrás que mover todo el contenido de Mis Documentos, pero ojo porque también contiene partidas pertenecientes a otros juegos, aunque al ser una carpeta de Windows, si la mueves , otros programas reconocerán el cambio realizado de forma automática.

Pincha sobre el botón Inicio del escritorio de Windows, y pulsa con el botón derecho sobre el icono de Mis Documentos. Elige la orden Propiedades. En la solapa Destino, pincha en el botón "Mover" y selecciona el nuevo disco duro. Todo el contenido que tengas en tu carpeta de Mis Documentos se trasladará a la nueva ubicación, incluyendo, por supuesto, todas las partidas de «Los Sims™ 2» que tuvieras salvadas. **[12]**.

COPIAS DE SEGURIDAD

P: ¿Cómo puedo hacer una copia de seguridad de los objetos descargados, mis personajes y casas, y las partidas guardadas?

R: Pues no te preocupes porque es bastante sencillo, sigue estos pasos:

- **Entra en C:\Documents & Settings\[Tu nombre de usuario]\Mis Documentos, suponiendo que el sistema operativo esté instalado en el disco duro C:**
- **Accede a la carpeta EA Games. Localiza Los Sims 2, pínchala con el botón derecho, y cópiala. Pega la copia en otro lugar. Según el número de casas y barrios puede ocupar varios cientos de megas, así que lo mejor es grabar el contenido en un CD o DVD grabable.**

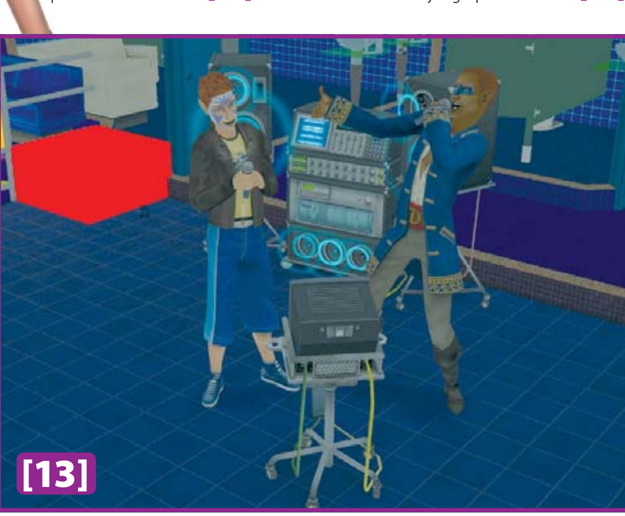
Si en algún desafortunado momento el juego se corrompe o quieres recuperar tus viejas partidas, borra la carpeta Los Sims 2 de su ubicación original –la que está dentro de Documents & Settings-, y copiar en su lugar la del CD.

Es recomendable hacer una copia de seguridad de las partidas antes de instalar una expansión, o un objeto, casa o personaje no oficial que hayas descargado de cualquier dirección de Internet.

SIMS MUDOS

P: Cuando mis Sims se animan a participar en el karaoke, sólo se oye la música, pero no se les oye cantar. ¡Parece que se han quedado sin voz! A veces se oyen las voces muy bajas, como si fuesen los coros, pero el Sim con el micrófono no dice nada. ¿Qué es lo que puede estar ocurriendo?

R: Se trata de un "bug" del juego que ya tiene identificado Maxis y que únicamente ocurre con algunas tarjetas de sonido. Está previsto que sea corregido en un futuro parche, una razón más para mantener tu juego puesto al día. **[13]**



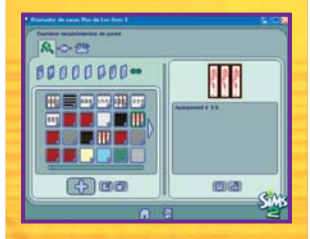
Si tus Sims se quedan mudos al usar el karaoke, considéralo un regalo del Cielo... ¡Cantan muy mal! De todos modos, también es posible que se trate de un bug conocido.

La gran ¿Pregunta?

Personalizaciones Incompatibles

P: He oído rumores de que algunos de los objetos, personajes y casas creadas por fans no funcionan en «Noctámbulos». ¿Es cierto?

R: «Los Sims™ 2 Noctámbulos» incorpora optimizaciones y mejoras internas que son compatibles con los objetos, casas y personajes oficiales. Pero dicha compatibilidad no está asegurada cuando se trata de objetos modificados o "hackeados" por los fans. Asegúrate de marcar la opción "Activar contenido personalizado" cuando pongas en marcha el juego, para mantener la compatibilidad al máximo. Después, comprueba esta lista:



MODIFICACIONES QUE NO CAUSAN PROBLEMAS:

- Cualquier cosa creada con alguna de las herramientas oficiales de «Los Sims™ 2»: el Taller del Cuerpo, los modos Construir y Crear Familias y el Diseñador de Casas Plus.
- Objetos repintados con las herramientas de Quaxi.



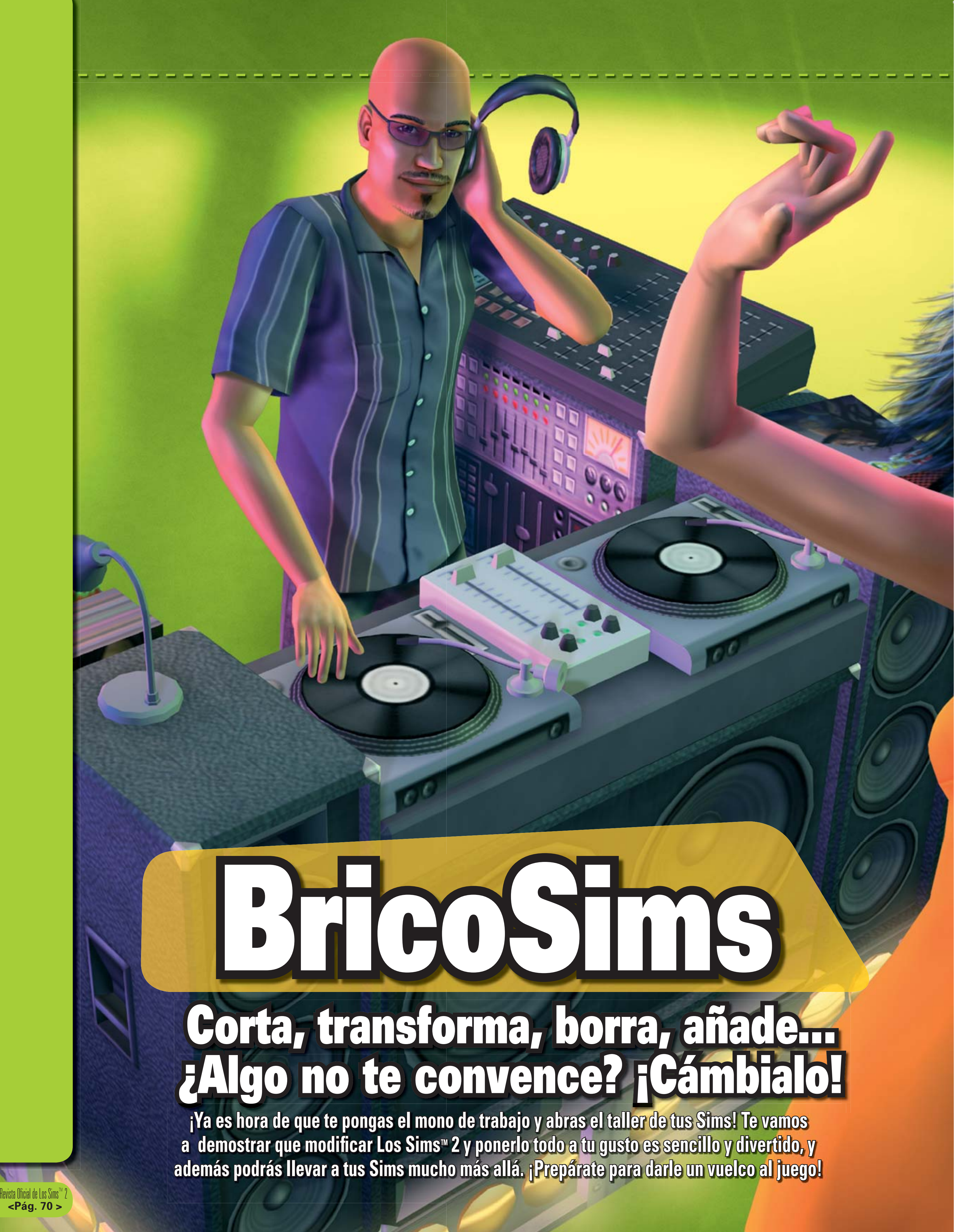
MODIFICACIONES QUE PODRÍAN CAUSAR PROBLEMAS, PERO ES POCO PROBABLE:

- Objetos, personajes, peinados, cuerpos y rostros que usan "meshes" –esqueletos- creados por la comunidad de fans del juego.



MODIFICACIONES QUE SÍ CAUSAN PROBLEMAS:

- Objetos "hackeados" que cambian las condiciones del juego o dan algún tipo de ventaja a los Sims.
- Profesiones creadas por los fans.
- Cambios en el sistema de transporte: taxis o llamadas telefónicas.

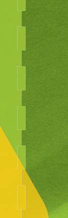


BricoSims

Corta, transforma, borra, añade... ¿Algo no te convence? ¡Cámbialo!

¡Ya es hora de que te pongas el mono de trabajo y abras el taller de tus Sims! Te vamos a demostrar que modificar Los Sims™ 2 y ponerlo todo a tu gusto es sencillo y divertido, y además podrás llevar a tus Sims mucho más allá. ¡Prepárate para darle un vuelco al juego!





Bricosims



El taller del cuerpo

¿ALGUIEN TE HA DICHO QUE TUS SIMS están pasados de moda? ¡Nunca más! Vísteles con ropa unisex más atrevida, tatúales... ¡Actualiza a tu Sim para que esté a la última!



Diseña tu propia casa

YA ESTAMOS CANSADOS de ver las mismas casas. ¿Por qué no usar otros materiales de construcción? ¿O poner una piscina subterránea y un trampolín en lo más alto? ¡Te lo pasarás en grande!



Diseña tu campus universitario

DISEÑAR UNA RESIDENCIA universitaria partiendo de cero es divertido, creativo y... conveniente. ¡Sáltate las reglas y asegúrate de que tu residencia tiene todo lo que se te antoje!



Diseña tu centro de la ciudad

¿NO ENCUENTRAS EL RESTAURANTE ideal en la ciudad? ¡Pues diséñalo tú mismo! Y antes de ir, tómate la primera copa en tu garaje, sobre el que has construido... ¡una terraza para fiestas!

Un toque personal

El taller del cuerpo

¡Participa!

¿Hay algo que te gustaría hacer pero no sabes cómo? Venga, anímate. Envíanos un e-mail o una carta para que lo estudiemos. Intentaremos enseñarte cómo hacerlo en el próximo número de la revista.

revistasims@axelspringer.es
Revista Oficial de Los Sims™
c/Los Vascos, nº 17
C.P. 28040. Madrid

¿Te gustaría dominar "El taller del cuerpo"? Has llegado al sitio perfecto, la sección para aprender a hacer tus propias modificaciones.

Un poco de arte sobre tu piel

Tatúa a tus Sims

Están más de moda que nunca y encima a ellos no les dolerá cuando se los pongan. Los tatuajes son perfectos para crear Sims inconfundibles con nuestro toque personal y, además, les quedarán genial cuando los luzcan. ¿Preparado para que tus Sims se apunten a la estética del siglo XXI?

¡Hazlo tú mismo!

Nuestro Sim es único. En su cuerpo, su personalidad, su nombre, su peinado, sus ropas y en esos detalles que le hacen especial. Busca un tatuaje que te guste o diséñalo tú mismo, selecciona a tu Sim más enrollado y ¡ponle a la moda!



Los preparativos

Para usar tus propios diseños, necesitas este material:

Un tatuaje. Lógico, ¿no? Si eres un manitas, puedes diseñar el tuyo propio con un programa de dibujo. Si no, no hay problema, en Internet puedes encontrar miles introduciendo la palabra "tatuaje" o "tattoo" en un buscador cualquiera. Intenta que el dibujo esté sobre un fondo blanco, para que sea más sencillo de manipular. Para nuestro ejemplo elegiremos a un musculoso bárbaro.



Un programa de retoque fotográfico. Hemos usado «Paint Shop Pro X», cuya versión de prueba está disponible en ***www.jasc.com*** pero sirve cualquier otro programa de diseño. Este **Paso a Paso** incluye instrucciones genéricas para que las puedas aplicar y utilizar con el programa que uses habitualmente.

Paso 1

EXPORTAR LA PIEL

Para colocar nuestro tatuaje, vamos a crear una piel personalizada, que después de ser modificada podrá ser usada por cualquier otro de tus Sims.

En primer lugar, hay que exportar una piel existente, es decir, convertirla en un fichero gráfico para trabajar con él y realizar determinados ajustes.

Arranca el **Taller del Cuerpo** y pincha en **Crear Elementos**. A continuación, en **Comenzar Nuevo Proyecto** y **Crear Genética**.

Elige el icono **Tono de Piel** y escógelo para tu tatuaje. Si es clara, se verá mejor. Pincha en **Exportar Texturas Seleccionadas** y nombra el proyecto. Los ficheros gráficos con la piel se guardarán en **C:\Documents & Settings\[Tu nombre de Usuario]\Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2\Projects**. Sin cerrar el **Taller del Cuerpo**, entra en dicha carpeta.



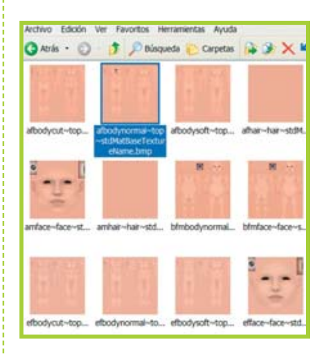
Paso 2

PREPARAR EL TATUAJE

Dentro de **Projects**, verás una carpeta con el nombre que has puesto anteriormente. En su interior hay una gran cantidad de pieles en varios formatos, que cambian según el Sim esté gordo o delgado, entre otras cosas.

Los tres ficheros que nos interesan ahora empiezan por **AFBODY**.

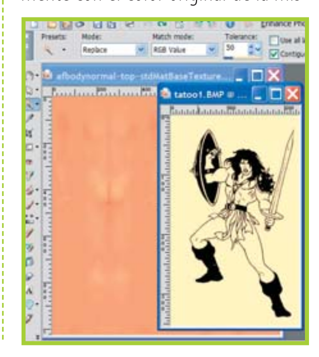
En nuestro ejemplo sólo vamos a modificar uno de los ficheros, en particular el que se llama **AFBODYNORMAL~TOP~STDMATBASETEXTURENAME.BMP**



Toma nota que conviene que por tu cuenta modifiques los tres ficheros que empiezan por **AFBODY** para que el tatuaje se vea siempre.

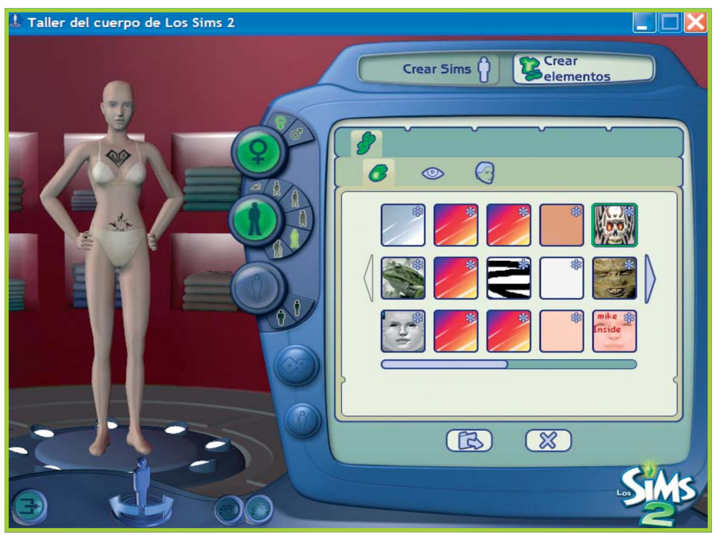
Por tanto, para seguir con nuestro ejemplo abre el fichero anterior con un programa de retoque fotográfico cualquiera, como «Paint Shop Pro», y abre también el tatuaje.

Para que el tatuaje se "pegue" a la piel y lo haga mezclándose correctamente con el color original de la mis-





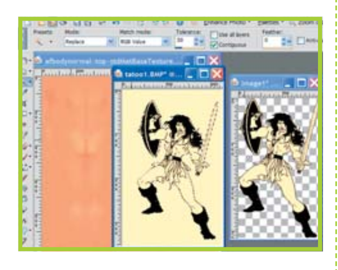
Los tatuajes no tienen por qué ser sólo en blanco y negro. **También puedes usar colores, como este bonito corazón azul que Gloria Luce en su espalda bajo su camiseta transparente.**



En el Taller del Cuerpo **puedes revisar la colección de pieles para añadir nuevos tatuajes y comprobar cómo quedan en el maniquí. ¡Vale que seamos atrevidos pero tampoco vamos a ir a lo loco!**

ma, hay que recortar el tatuaje original y hacerlo transparente.

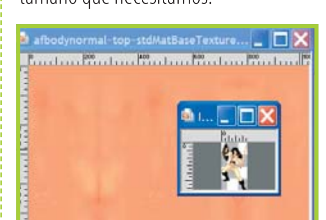
Con la imagen del tatuaje en pantalla, elige la herramienta **Varita Mágica** (**Magic Wand**) y selecciona un valor de **Tolerancia** (**Tolerance**) de 50.



Al pinchar en el fondo exterior del tatuaje, mágicamente se recortará la silueta del mismo. Como lo que queremos es el interior, hay que invertir la selección (orden **Invertir Selección** o teclas **Mayúsculas+CTRL.+I**).

Ya sólo queda **Copiar** la selección y **Pegar** como una nueva imagen para obtener un tatuaje semitransparente. Puedes cerrar el tatuaje original. ¡Lo más difícil ya está hecho!

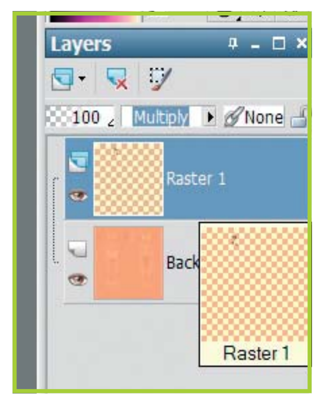
Antes de colocar el tatuaje en la piel, hay que ajustar su tamaño para que ocupe lo que necesitemos. ¡No nos sirve un bárbaro más grande que un Sim! Pon la imagen de la piel y del tatuaje, una al lado de la otra, selecciona esta última, y en el menú **Imagen** (**Image**) o equivalente elige la orden **Cambiar Tamaño** (**Resize**) o **Dimensiones**, según el programa. Asegúrate de que está activa la opción **Mantener Relación de Aspecto** (**Maintain/Lock Aspect Ratio**) y aumenta o reduce el alto y el ancho, hasta que el tatuaje tenga el tamaño que necesitamos.



Paso 3

PEGAR EL DISEÑO

Volvemos al dibujo de la piel. Antes de pegar el tatuaje, vamos a crear una capa adicional sobre la piel, para que se mezclen mejor. Busca la orden **Nueva Capa** (**Layer**) que, dependiendo del programa que utilices, suele estar en una paleta o barra de herramientas, y añade una nueva capa al dibujo de la piel. Después de asegurarte de que dicha capa está activa en la paleta de capas, copia el tatuaje, y pégalo en la piel, en el lugar exacto en donde quieres que se vea.



Llega el momento del toque final: en la paleta de capas, selecciona en la que has puesto el tatuaje, y cambia el estado **Normal** por **Multiplicar** (**Multiply**). Con esto conseguirás que el tatuaje pueda clonar con exactitud el tono de la piel.

Si esto de las capas te resulta complicado, no te compliques la vida y sáltate este paso. Simplemente, una vez que hayas reducido el tatuaje, cópialo y pégalo en la piel. Tendrá un color distinto, pero el resultado también será bueno. Por último, guarda el dibujo de la piel, sin cambiar el nombre, y tu flamante "tattoo" estará listo para lucir en el cuerpo de tus Sims más enrollados.



Paso 4

IMPORTAR Y USAR EL TATUAJE

Ya hemos llegado al paso final. Si recuerdas, habíamos dejado el **Taller de Cuerpo** abierto en la ventana de **Exportación**, así que lo único que tenemos que hacer es poner un nombre a la piel modificada (por ejemplo, **TATUAJEBARBARO**) en el recuadro en blanco en pantalla, y pulsar **Importar al Juego**. Automáticamente, la piel con el tatuaje se unirá al catálogo. No te olvides de apuntar el tipo de Sim que es (por ejemplo, adulto, mujer, en forma).



Vale, pues ya están todos los pasos, así que llega el momento más esperado, el de disfrutarlo: arranca «Los Sims 2», entra en un barrio, y pincha en el icono **Crear Nueva Familia**. Ahora sólo tienes que crear un tipo de Sim correcto (en este caso y siguiendo nuestro ejemplo, sería adulto, mujer, en forma) y acceder a la sección donde se elige el tipo de piel. Busca la piel personalizada con el tatuaje, recordando el nombre que le pusiste. ¡Objetivo cumplido!



Catálogo de pieles personalizadas **La piel tatuada se aloja en el catálogo de pieles personalizadas. Bautízalo con un título que describa a qué tipo de Sim pertenece esa piel.**

En dos palabras

1. **Utiliza un tatuaje de diseño propio o uno de los miles que podrás encontrar fácilmente por la red.**
2. **Exporta una de la pieles del juego a un programa de retoque fotográfico y, desde allí, recorta el tatuaje y modifica su tamaño original.**
3. **Crea una capa adicional sobre la piel, pega el tatuaje y copia el tono de la piel para que se ajuste mejor.**
4. **Guarda la nueva piel en el Taller, entra al juego y crea un Sim para que luzca con orgullo el tatuaje.**



Una moda más atrevida

Diseños con transparencias

¿Gastarte tus escasos simoleones en carísima ropa de marca? Nada de eso, tú sigue nuestras instrucciones y verás como de una forma sencilla y divertida puedes diseñar tu propia ropa, tan elegante, sobria o estrafalaria como te apetezca.

¡Hazlo tú mismo!

Un toque sexy y moderno. Deja a un lado los aburridos diseños textiles de siempre y renueva el vestuario a tus Sims con el no va más: una textura semitransparente.



Los preparativos

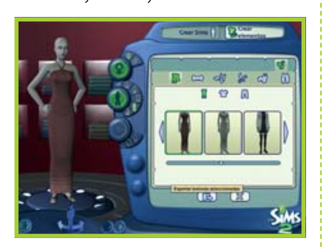
Modificar los diseños de ropa es más sencillo que crear un vestido desde cero. Te proponemos añadir transparencias a la ropa usando un filtro en forma de red de pescar. Puedes convertir una camiseta o un pantalón en una prenda semitransparente o colocar "parches" de redes en distintos lugares del vestido. ¡Verás que fácil es!

Paso 1

EXPORTAR LA ROPA

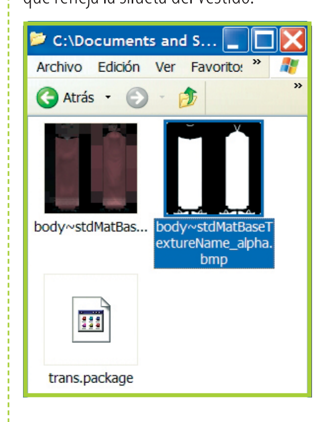
Comenzamos el proceso convirtiendo un diseño existente en un archivo gráfico, para modificarlo posteriormente. Vete al **Taller del Cuerpo** y pincha en "**Crear Elementos**". Después en "**Comenzar nuevo proyecto**" y por último, "**Crear Vestuario**".

Busca una camiseta, pantalón o vestido de tejido liso y un único color.



Después pincha en "**Exportar texturas seleccionadas**" y nombra el proyecto. Los ficheros gráficos que contienen el vestido se guardarán en la carpeta **C:\DOCUMENTS & SETTINGS\[Tu nombre de Usuario]\Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2\Projects**.

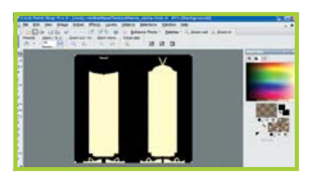
Sin cerrar el **Taller del Cuerpo**, entra en dicha carpeta, verás varios dibujos. En esta ocasión trabajaremos con el "canal alfa", el diseño en blanco y negro que refleja la silueta del vestido.



Paso 2

CREAR LA TEXTURA

Abre el fichero con la palabra "alpha" con cualquier programa de retoque fotográfico, como **«Paint Shop Pro X»** u otro similar.



Ahora, entra en la paleta de **Texturas** (**Textures**). Según el programa estará en la barra de herramientas **Color** o **Material** (**Materials**). Marca la opción de texturas, y busca una que tenga forma de red. Por ejemplo, escoge "**Dither 50 pct**".

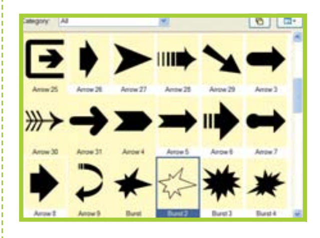
En el apartado de **Estilos** (**Style**) selecciona el color negro. A continuación, pulsa **Aceptar** para activar la textura modificada. Asegúrate de que está en primer plano (**foreground**) en la paleta de texturas.

Paso 3

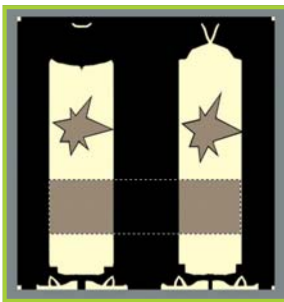
MODIFICAR EL CANAL ALFA DEL VESTIDO

Volvemos a la imagen con la silueta del vestido. Ten en cuenta que el color blanco indica lo que cubre el vestido. La zona negra es la piel del Sim. A la izquierda está la parte frontal de la prenda, y a la derecha, lo que cubre la espalda.

Pincha en la herramienta de **Selección** (**Selection Tool**) de la barra de Herramientas y selecciona una zona de la parte blanca. Puedes poner lo que quieras: un rectángulo, un círculo, dibujo a mano alzada, etc. La única condición es que forme una figura cerrada. Entre las herramientas de selección encontrarás muchas formas curiosas. ¡Pruébalas!



Cuando hayas colocado una o varias figuras cerradas en la zona blanca, elige la herramienta **Relleno**, con forma de bote de pintura (**Flood Fill**) y pincha en el interior de las figuras, que se llenarán con la textura. Guarda el dibujo y ahora regresa al **Taller del Cuerpo** que habíamos dejado abierto.



Importa al juego tu creación. Selecciona la categoría en la que deseas que aparezca la nueva prenda que acabas de diseñar.

Paso 4

DE TIENDAS

En la ventana actual del **Taller**, pon un nombre en el recuadro en blanco, que identificará al vestido modificado (por ejemplo, **VESTIDORED**), y pulsa el botón "**Importar al juego**". Se añadirá al catálogo de prendas disponibles.

¡A ver cómo ha quedado! Entra en un barrio y pincha en el icono "**Crear nueva familia**". Crea un tipo de Sim que pueda llevar la prenda alterada (un Sim macho no va a aceptar que le pongas falda), y accede a la sección de Vestuario. Busca el traje entre los vestidos personalizados y pónselo.



Puedes experimentar con esta técnica usando otros diseños de texturas en lugar del de "red de pescar"... ¡La imaginación será tu único límite! ■

En dos palabras

1. Busca una prenda lisa y de un sólo color, que será la que modifiquemos. Exporta el conjunto de ficheros gráficos que la forman.
2. Abre el fichero con un programa de retoque fotográfico cualquiera y elige una textura de red.
3. Selecciona una parte blanca de la prenda, escoge una forma cerrada y aplica la textura de red como relleno.
4. Nombra tu prenda y añádela al catálogo de ropa. Inicia el juego y búscala en la sección de Vestuario.



Un radical cambio de "look"

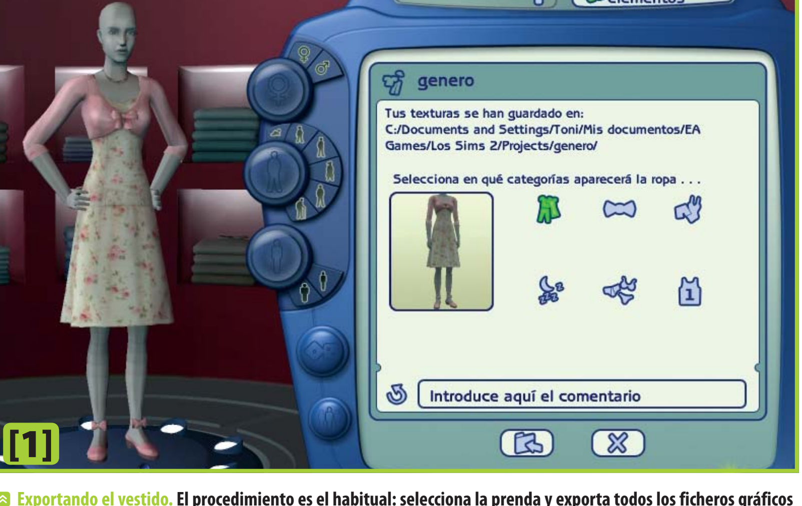
Crea un vestuario unisex

Cuando diseñas un Sim y abres el catálogo de ropa, como es lógico, sólo puedes seleccionar los trajes según el género. Pero ¿verdad que sería divertido ponerle un vestido de bordados a un Sim ejecutivo o un uniforme de general a una venerable anciana?

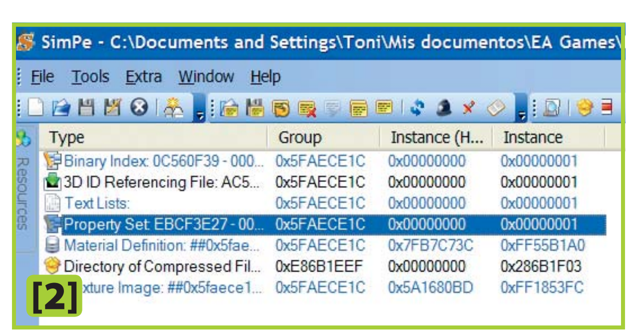
¡Hazlo tú mismo!

¿Un hogar aburrido? No si le pones al cabeza de familia un vestido rosa. Además del pitorreo, deja que tus Sims puedan usar el vestuario más o menos unisex del género contrario.

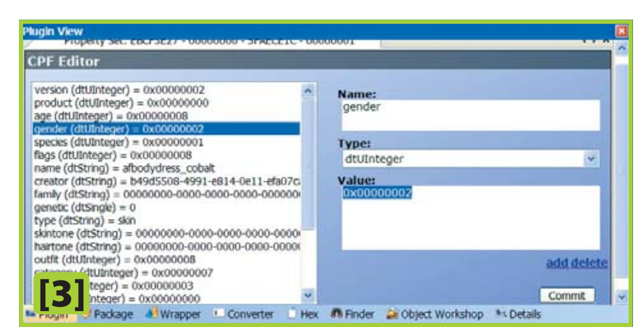




Exportando el vestido. El procedimiento es el habitual: selecciona la prenda y exporta todos los ficheros gráficos que lo componen para poder modificarlos y divertirnos con todos los cambios que nos apetezca realizar.



Cambio de género. La ventana "Plugin" del programa «SimPE» nos permite ver la lista de atributos de la ropa, y cambiar el género al que estaba destinada.



El atributo "Gender" define el armario en donde se guardará el vestido. En el recuadro "Value", cambiaremos el último 1 por un 2 y... ¡Se va al de los chicos!

Los preparativos

Tomándonoslo más en serio, existen camisetas de chica o pantalones de chico que podrían lucir muy bien en el sexo contrario, pero como el Creador de Familias tiene armarios separados para chicos y chicas, no nos lo permite. Sin embargo, con un editor de atributos, como el programa amateur «**SimPE**», puedes cambiar el género de una prenda, para que pueda ser vestida por cualquier Sim. ¿Quieres saber cómo conseguirlo? ¡Sigue leyendo!

Paso 1

EXPORTAR LA ROPA

En primer lugar, como siempre, hay que exportar la ropa para manipular sus ficheros. Arranca el **Taller del Cuerpo** y pincha en **Crear Elementos**. A continuación, vete a **Comenzar nuevo proyecto** y, por último, la opción de **Crear Vestuario**.

Busca una camiseta, pantalón o vestido, lo que quieras usar con el género contrario. Después pincha en **Exportar texturas seleccionadas**. Pon un nombre al proyecto, por ejemplo **GENERO**. En la casilla de la nueva ventana que aparece, escribe el mismo nombre, **GENERO**, y pulsa el botón **Importar al juego** [1].

No nos hemos vuelto locos: hemos exportado e importado un vestido sin tocarlo pero de este modo lo podemos nombrar para después localizar el fichero a modificar.

Paso 2

INSTALACIÓN DEL PROGRAMA «SimPE»

Para modificar los atributos del vestuario, hay que usar el programa «SimPE». Puedes descargarlo de la siguiente página web: **http://sims.ambertation.de/download.shtml**. Es sencillo, pero si no estás seguro, no grabes nada y no lo utilices, pues puede cambiar las condiciones del juego. Si sigues este **Paso a Paso** al pie de la letra, no habrá problemas.

Instala «SimPE» primero y ponlo en marcha. En el menú File, elige la orden **Open**. Entra en la carpeta **C:\DOCUMENTS & SETTINGS\[Tu nombre de Usuario]\Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2\SavedSims** y pincha en el archivo con extensión**.PACKAGE**, que tenga el nombre original que le diste al vestido, es decir, **GENERO.PACKAGE**.

Aparta la ventana **Plugin** arrastrándola y pincha en **Resource Tree**. Verás una lista de atributos. Pincha en **Property Set** [2]. En la ventana **Plugin** aparecerán los atributos de la ropa. Pincha en el campo **Gender**, que es donde se define el género del vestido. Si el valor es **0x00000001** se guarda en el armario femenino, y si, por el contrario, es **0x00000002**, se guardará en el masculino. Por tanto, cambia el último número a 1 ó 2 según quieras uno u otro en el recuadro "**Value**". En nuestro ejemplo, lo que queremos hacer es meter un vestido en el armario de chicos, así que cambiamos el valor a **0x00000002** [3].

Ya casi hemos terminado: pincha en el botón **Commit**, ve al menú **File**, pulsa **Save** y cierra **«SimPE»** y ¡listos!

Ahora viene lo más divertido. Arranca «Los Sims 2», entra un barrio y crea una nueva familia. Elige un sim macho, accede al vestuario personalizado y allí estará el vestido con lazos. [4] Ya le has dado un nuevo aire a tu Sim, que será ¡reina por un día! ■

En dos palabras

1. Selecciona una prenda del género opuesto al Sim al que quieras ponérsela. Expórtala y renómbrala con un nuevo nombre que puedas identificar después.

2. Edita sus atributos con el programa «SimPE» y cambia el número asignado al género de la prenda. Arranca el juego, crea una nueva familia y busca en el vestuario personalizado la prenda modificada. ¡Ya puedes comenzar a romper tabúes, la ropa no pertenece a un único género!




Y el resultado es... tal y como ves en la imagen, ahora tienes un Sim... distinto. ¡Al menos ponle los zapatos a juego!

¡Participa!

Si has descubierto algún truco para diseñar arcos, escaleras en cascada o cualquier otra cosa, comparte tu creación con todos nosotros. ¡Te esperamos!

revistasims@axelspringer.es
Revista Oficial de Los Sims™
c/Los Vascos, nº 17
C.P. 28040. Madrid.



¡Manos a la obra!

Diseña tu propia casa

Construir la casa de tus sueños no es una tarea sencilla, pero te lo pasarás en grande mientras experimentas y mejoras los resultados.

El nuevo diseñador de casas plus
Cambia el suelo

¿A quién se le ocurre poner en la cocina esos azulejos tan espantosos? ¿Y el parqué del saloncito, que tiene un color que se da de tortas con el papel pintado? Aquí hay que meter mano cuanto antes y darle un vuelco a todo lo que nos rodea y no nos convence ¡Vamos a cambiar cada rincón de la casa!

¡Hazlo tú mismo!

¿Demasiada innovación? Tal vez no quieras llegar a un resultado tan radical como el de la imagen, pero sí personalizar a tope la casa de tus Sims . Con el Diseñador de Casas Plus podrás crear cualquier superficie para las paredes y suelos de tu residencia. ¡Manos a la obra!



Los preparativos

En el juego original cuentas con la tienda del **Modo Construir** que incluye docenas de superficies de todo tipo que se pueden usar en la decoración de la casa y el jardín: ladrillos, baldosas, hierba, flores y un largo etcétera. Pero además, para conseguir un toque mucho más personalizado, Maxis ofrece a los fans un programa que te será muy útil, **El Diseñador de Casas Plus de Los Sims™ 2,** que ha sido recientemente actualizado.

Gracias a esta fantástica herramienta podrás añadir al juego nuevas superficies creadas por ti mismo con cualquier programa de diseño gráfico, además de contar con la posibilidad de modificar cualquiera de las superficies ya incluidas en el juego.

Paso 1

INSTALAR LA HERRAMIENTA

Estás de suerte, no tienes que buscar un sitio para descargarte la aplicación porque ya la tienes: la ultimísima versión de **El Diseñador de Casas Plus de Los Sims™ 2** ya está incluida en el CD-Rom que te adjuntamos con **La revista oficial de Los Sims™ 2** así que sólo tienes que limitarte a hacer un doble clic sobre el fichero para que comience la instalación. Maxis te recomienda que escojas como destino para copiarlo la carpeta que está predeterminada por defecto en el instalador. Elige el idioma español, acepta los términos de la licencia y completa el proceso, que no tiene mayores complicaciones. ¡Ya estás preparado!

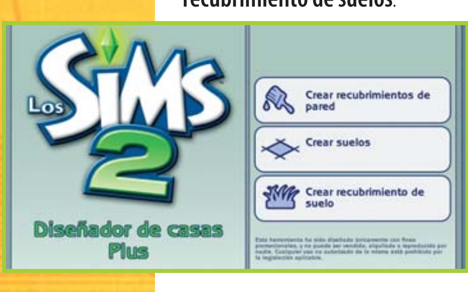


Búscalo en el CD

Paso 2

MODIFICAR EL CONTENIDO

Pon en marcha **El Diseñador de Casas Plus de Los Sims™ 2** pero teniendo en cuenta que ni el juego ni el Taller de Cuerpo tienen que estar funcionando en ese momento. El menú principal te mostrará **tres opciones** mediante las que puedes elegir entre **crear recubrimientos de pared**, **suelos o recubrimiento de suelos**.



Selecciona cualquiera de las tres. En nuestro práctico, vamos a usar los recubrimientos de suelo para llegar al original resultado púrpura de la pantalla, aunque las tres funcionan igual.



En pantalla aparecerán los suelos instalados. Identificarás fácilmente los diseñados por fans porque están marcados con un asterisco en el icono.

Justo debajo del catálogo verás varios botones. Pincha en **Clonar contenido seleccionado** para hacer una copia de cualquier suelo. Así no "destrozaremos" el original. Si deseas trabajar directamente sobre el original, usa la opción **Editar contenido seleccionado**.



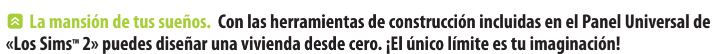
La textura se muestra en forma de rejilla, para que veas cómo quedará en el momento que le pongas baldosas o diseñes caminos. Bajo la rejilla hay una casilla llamada **"Textura a Editar"**, con la carpeta en la que se encuentra el fichero que contiene el diseño, que tiene la extensión **.BMP.**

Textura a editar:
Plus\Directorio de trabajo\##0x7f048c47!terrainPaint_f45e0d3.bmp

Sin cerrar el Diseñador, usa un **programa de retoque fotográfico**: Paint» de Windows, «Paint Shop Pro»,



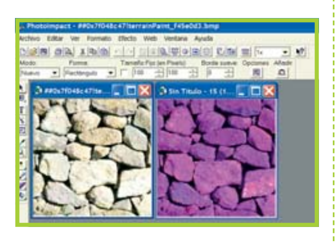




La mansión de tus sueños. Con las herramientas de construcción incluidas en el Panel Universal de «Los Sims™ 2» puedes diseñar una vivienda desde cero. ¡El único límite es tu imaginación!

Tiene que estar a tu gusto. La casa de un Sim es el centro de su vida, por lo que es importante que todo sea tal y como él (tú) quiera. Con el Diseñador de Casas Plus de «Los Sims™ 2», será posible.

etc. Abre el fichero con el nombre que te haya indicado la casilla **Textura a Editar**. Y éste es el momento de dejar volar tu imaginación y modificar la textura de mil modos diferentes, no te cortes.



Puedes aplicar cualquier retoque que se te antoje: cambiar el color, pintar encima, aplicar un filtro, etc.

Paso 3

LOS RETOQUES

Para comprobar cómo quedan todas las modificaciones que se te han ocurrido **guarda el fichero** y, sin necesidad de cerrar el programa de retoque fotográfico, accede al **Diseñador de Casas** y pincha en el botón **Actualizar**. Al instante verás cómo afectan los cambios a la textura. Si pinchas y arrastras la rejilla, la girarás en un espacio en 3D.

En el recuadro de la derecha puedes **escribir un nombre** y una descripción del nuevo suelo, así como el precio. Según el tipo de superficie que hayas escogido, también tendrás que decidir la subclase del catálogo en donde lo incluirás, el tamaño de la baldosa (que puede ser 1x1, 2x2, etc.), y hasta ¡el tipo de sonido que harán los Sims cuando caminen sobre él! Más a tu gusto, imposible.

Cuando hayas terminado, pulsa el botón **Importar al juego** para que tu nueva textura se incorpore con todos los derechos al catálogo de materiales.

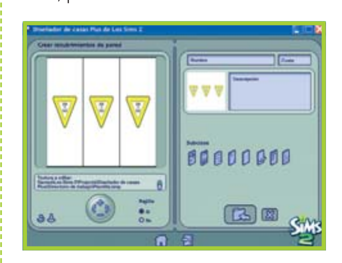
Ahora sólo tienes que poner en marcha «**Los Sims™ 2**», entrar en una casa, acceder al **Modo Construir**... y allí estará tu nuevo recubrimiento listo para ser colocado donde te apetezca, tanto interior como exterior.

Si el resultado te ha dejado especialmente orgulloso, aún queda un paso pendiente: desde la ventana principal del Diseñador también puedes pulsar el botón **Empaquetar en un archivo** para enviárselo a un amigo. Quien lo reciba únicamente tendrá que copiarlo en su ordenador, hacer un doble clic en el fichero y la textura se instalará automáticamente en su colección de materiales. ¿Verdad que no puede ser más sencillo?

Paso 4

CREAR UN CONTENIDO NUEVO

Hasta ahora hemos utilizado una superficie ya creada y la hemos modificado, pero **El Diseñador de Casas Plus de Los Sims™ 2** también te ofrece la posibilidad de crear materiales totalmente desde cero. Para ello sólo tienes que pulsar el botón **Crear contenido nuevo**. Se abrirá una ventana con la plantilla en donde colocarás tu diseño. Dicha plantilla se elige automáticamente en función del tipo de material que estés creando –suelo, pared o recubrimiento.



Bajo la plantilla verás una casilla llamada **Textura a Editar**, y también la carpeta en la que se encuentra el fichero que contiene el diseño en blanco, y que tiene la extensión **.BMP**. Sin cerrar el Diseñador, pon en marcha tu programa de **retoque fotográfico** habitual, y abre dicho fichero.

En la plantilla puedes pegar o dibujar lo que quieras. Si necesitas otro tamaño, puedes crearla tu mismo, poniendo el mismo nombre, pero debes respetar toda una serie de reglas que a continuación te detallamos:

El archivo debe estar en formato BMP con color de 24 o 32 bits. La dimensión mínima es 1x1 píxeles mientras que la dimensión máxima tiene que ser 2048x2048. Dichas medidas deben ser potencia de dos, es decir, 2, 4, 8, 16, etc. Por tanto, no diseñes una baldosa de 451x333, porque no funcionará.

Recubrimientos de pared: Los recubrimientos deben ser necesariamente el doble de altos que de anchos. Por ejemplo, 256x512 píxeles.

Recubrimientos de suelos y suelos: Las baldosas deben ser cuadradas, es decir, por ejemplo 256x256.

Cuando comiences a editar la plantilla, consulta el **PASO 3** para seguir las instrucciones y completar el proceso. ■

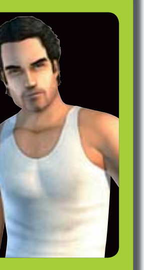
En dos palabras

1. Instala la herramienta que hemos incluido en el CD.
2. Escoge para modificar recubrimiento de suelo, de pared o suelo. Haz una copia del modelo que selecciones, anota su nombre y ábrelo con un programa de retoque fotográfico. Aplica los cambios que desees.
3. Comprueba el resultado desde el Diseñador, ponle los datos necesarios e impórtalo al juego.
4. Si lo prefieres, crea un material totalmente nuevo sobre plantilla.



Échale imaginación. Con el Diseñador de Casas Plus puedes cambiar las texturas de las piedras y del agua para simular una playa rocosa... ¡En el porche de tu casa!





Zambúllete desde las alturas

Diseña un megatrampolín

Si no es por nuestros trucos, tus Sims estarían condenados de por vida a lanzarse a la piscina desde una birria de altura. ¡Pero eso se acabó! Ahora puedes colocar el trampolín tan alto como quieras... y tan alto como tu valor te lo permita.

¡Hazlo tú mismo!

La mejor del vecindario. ¿Harto de que los Lápida presuman de piscina cuando lo que tienen es poco más que un barreño miserable? Haznos caso, sigue nuestros consejos y tendrás una piscina tan espectacular como tu ambición - y presupuesto - te lo permitan.





Todo un lujo a tu alcance. ¿Por qué conformarse con una piscina como la de cualquier hijo de vecino, si puedes diseñar una que se vea a kilómetros de distancia? ¡Viva la imaginación!

Los preparativos

Las piscinas son una fuente de diversión inagotable. ¡A los Sims les encantan! Pero el **Modo Construir** sólo permite diseñar piscinas lisas con un trampolín a ras del suelo, y así no hay quien presuma en condiciones. Por suerte, no hay nada que no se pueda remediar con un poco de imaginación, y algún código ultra secreto usado por los programadores...
Nuestro primer práctico lo vamos a dedicar a construir una piscina con un trampolín de veinte metros de altura. Es muy sencillo de llevar a cabo, y los resultados son espectaculares.

Paso 1

EL PODIO Y LA PISCINA

Para realizar esta construcción se necesita un jardín amplio y despejado. En primer lugar, vamos a colocar el podio para el trampolín.
Accede al **Modo Construir** y pincha en el icono **Terreno**. Selecciona la herramienta de **Elevación**, pincha en el suelo del jardín, y deja apretado el botón del ratón para elevar una columna de tierra. Puedes hacerla todo lo alta que quieras, pero ten en cuenta que tendrás que poner escaleras para subir a la cima, y si es muy alta ocuparán mucho espacio.
A continuación, pincha en el icono **Varios** del **Panel de Control** y accede a la sección de **Piscinas**. Colócala pegada a la montaña. Si no lo haces los Sims no caerán al agua y las salpicaduras no se verán en el lugar correcto. Puede que debas usar la herramienta **Nivelado** en la montaña.



Paso 2

LA ESCALERA

Para que los Sims puedan llegar al trampolín, hay que asegurarles un camino hasta la cima de la montaña. Pulsa el botón **Escaleras** y elige **Escalera de Conexión**. Ahora llega el momento más delicado: sitúa el borde de la escalera en la cima, y arrástralo hasta que se deslicen unos pocos escalones hacia abajo. Asegúrate de que la cima queda plana, para poder colocar el trampolín. Ve girando siempre en el mismo sentido, formando una escalera de caracol hasta el suelo. También puedes hacerla toda recta hasta abajo, pero queda mejor si recorre toda la montaña.





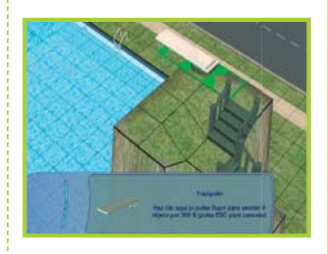
Cuidado al situar la piscina. Si no te preocupas de colocarla junto a la columna de tierra que acabas de crear, tus Sims no caerán dentro de la piscina. ¡Menudo morrazo!

Si hay Sims niños o viejos, será necesario que les pongas una barandilla, con el icono **Herramienta** de **Barandilla**, para que se atrevan a subir, o se perderán toda la diversión.

Paso 3

LOS COMPLEMENTOS

Las piscinas sólo se pueden usar si tienen un trampolín y unas escalerillas de salida. Pulsa el botón **Varios** y luego **Piscinas** para encontrar ambos objetos. Verás que el trampolín sólo se puede colocar al borde del agua. Aquí es donde vamos a "hacer trampas": pulsa las teclas **CTRL.**, **Mayúsculas** y **C**, seguidas y sin soltar ninguna, para que aparezca el recuadro de trucos en la parte superior de la pantalla. Teclea "**moveobjects on**", sin las comillas y en minúsculas, y pulsa la tecla **Enter**. Con este código, ya puedes colocar el trampolín en cualquier lugar. Cógelo con el icono de **Mano** y colócalo en la cima de la montaña.



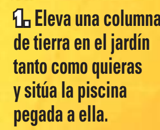
¡Enhorabuena! ¡Has completado tu piscina olímpica! Para invitar a los Sims a darse un chapuzón entra en el **Modo Vivir**, pulsa en el trampolín y elige la orden "**Zambullirte**". Serás la envidia del vecindario... ■

En dos palabras

1. Eleva una columna de tierra en el jardín tanto como quieras y sitúa la piscina pegada a ella.

2. Coloca unas escaleras para que los Sims puedan llegar hasta lo alto y tirarse desde allí. Pon una barandilla o los niños y los mayores no se atreverán a subir.

3. Ahora es el momento de añadir dos elementos fundamentales: escaleras para salir de la piscina y el trampolín. Para ponerlo en lo más alto, tendremos que activar un truco.



Un chapuzón subterráneo

Crea una "sub-piscina"

De nuevo dejamos claro que, con este juego y los trucos que te iremos facilitando, no hay límites para tu imaginación. ¿Qué no te apetece demasiado levantar una montaña en el jardín para el trampolín de tu piscina? ¡No hay problema, cavaremos un pozo!

¡Hazlo tú mismo!

¿No has tenido suficiente? Si con los cambios de la página anterior aún no estás contento, aquí tienes otra ración: ahora se trata de que tu piscina esté construida bajo tierra, a la profundidad que quieras. ¡A ver cómo superan eso tus envidiosos vecinos!





¿Cualquier tiempo pasado fue mejor? Mira como era el jardín antes de instalar nuestra piscina subterránea: soso, seco y... lleno de Sims aburridos. Compara, ahora son la envidia del vecindario.

Los preparativos

Si no tienes sitio en el jardín para poner un trampolín elevado, puedes probar la opción contraria: situar la piscina en el fondo de un abismo. ¡Ocupa menos y es espectacular!

Paso 1

UN AGUJERO MUY PROFUNDO

Busca un jardín despejado, entra en el **Modo Construir** y pincha en el icono **Terreno**. Activa la herramienta de hacer agujeros, y haz uno grande.
Con la herramienta **Nivelado**, alisa el fondo hasta dejarlo plano. Repite el proceso con las paredes. Recuerda que tienen que estar lisas para poder colocar la piscina justo a su lado, y que los Sims caigan en el agua.
A continuación pincha en el icono **Varios** y entra en la sección **Piscinas**. Coloca las baldosas, la escalerilla, y el trampolín a ras de agua. Recuerda dejar al menos una baldosa alrededor para que los Sims puedan caminar, y dos para la escalerilla. La pared en donde irá el trampolín, déjala pegada a la piscina, para que caigan en el agua. Además hay que devolverlos a la superficie cuando salgan de darse un chapuzón, así que accede a la sección **Escaleras**, elige **Escalera de Conexión**, colócala en la parte superior, y arrastra hasta abajo. Con **Herramienta de Barandilla**, pon el indispensable pasamanos.





Liso y bien liso Pon atención y utiliza la herramienta de Nivelado para que tanto la superficie como las paredes queden bien lisas, o los Sims no caerán al agua.



Paso 2

EL TRAMPOLÍN



Llega el momento de colocar el trampolín para que se luzcan los Sims más atrevidos, y para ello tenemos que echar mano de una pequeña trampa: pulsa las teclas **CTRL**, **Mayúsculas** y **C**, seguidas y sin soltar ninguna, para que aparezca el recuadro de trucos en la parte superior de la pantalla. Ahora teclea **moveobjects on** en minúsculas, y pulsa la tecla **Enter**. Después coge el trampolín con el icono de **Mano** y colócalo en la superficie.

¡Hemos terminado! Deja que tus criaturas se pongan el bañador... ¡Y ya puedes prepararte para disfrutar! ■



En dos palabras

1. Crea un agujero, nivela bien el terreno y las paredes y coloca las baldosas, un trampolín a ras de suelo y una escalerilla con pasamanos.
2. Activa el recuadro de trucos, teclea el código correspondiente y desplaza el trampolín desde el suelo a la superficie.

¡Participa

¿Algún truco para diseñar un buen campus, o quizás quieras compartir con los fans tus ideas sobre la Sociedad Secreta ideal? Envíanos tus propuestas al buzón ¡Las estudiaremos a conciencia!

revistasims@axelspringer.es
Revista Oficial de Los Sims™
c/Los Vascos, nº 17
C.P. 28040. Madrid.

Residencias a medida

Diseña tu campus universitario

El campus está plagado de nuevos edificios y entre todos ellos, las residencias son las más divertidas de diseñar, porque se saltan todas las reglas.

Trucos para crear y mejorar tu primera residencia

Tu residencia patas arriba

«Universitarios» incorpora nuevas opciones para diseñar las casas y zonas comunitarias. Si les sumas los trucos que te ofrecemos, no tendrás límites y podrás exprimir aún más las posibilidades.

¡Hazlo tú mismo!

Con sabor de hogar. Si tu Sim va a vivir en una residencia durante el curso, más vale que esté a gusto en ella. En principio, el juego no permite crear una de cero ni modificar más que ciertos aspectos, pero eso te lo vamos a solucionar nosotros en un periquete...



Retoques de serie

Diseñar una residencia es muy divertido, pero en principio, no puedes crear una partiendo de cero y a la hora de **modificar una existente**, cuando accedas al Modo Construir, descubrirás que muchas herramientas están desactivadas: no puedes cambiar los muros de las habitaciones, ni ciertos suelos o superficies de pared. Aún así, puedes experimentar con bastantes cosas como los **muebles, los objetos de habilidades y los artículos decorativos**.

Códigos secretos

¡QUIERO MIS HERRAMIENTAS!

Está bien, lo reconocemos: resulta frustrante no poder usar todas las opciones de construcción en las residencias. Pero, ¡un momento! Si algo dan por seguro los fans de «Los Sims™ 2» es que en este juego todo es posible...:

» **Accede a todas las herramientas** con un sencillo código. En el **Modo Construir**, en la vista de la residencia, **pulsa CTRL, Mayúsculas y C**, una detrás de otra sin soltar ninguna tecla. Aparecerá la **ventana de trucos** en la parte superior izquierda de la pantalla.

» **Introduce el código** y así podrás modificar la residencia **boolprop dormspecifictoolsdisabled false** y pulsa la tecla Enter.

» **Podrás hacer lo que quieras** a partir de ese momento: cambiar el tamaño de las **habitaciones**, diseñar nuevas salas, cambiar los **revestimientos**, etc. Aprovecha para colocar ordenadores, aparatos de gimnasia y otras "ayuditas" en la habitación de tus Sims. Vale, eso es hacer trampas, pero aquí de lo que se trata es de aprobar la carrera con el menor esfuerzo, ¿no?

Cuando hayas terminado, graba la partida y los cambios se activarán al instante, listos para que los disfruten todos los Sims universitarios.

Trucos especiales

RESIDENCIAS NUEVECITAS

Si te has cansado de retocar las residencias existentes, es hora de que conozcas otro truco que te va a resultar muy útil: ¿Qué te parece crear una casa desde cero, y después convertirla en residencia?

» **Para convertir una casa en residencia** comienza colocando un solar residencial del cajón de solares cualquier lugar del campus. Construye después una casa a la manera tradicional, sin olvidar que va a estar habitada por estudiantes. ¡No te olvides de pensar en sus necesidades!

» **Pulsa las teclas** CTRL, Mayúsculas y C, una detrás de otra sin soltar ninguna. Aparecerá la deseadísima ventana de trucos en la esquina superior izquierda de la pantalla.

» **Introduce el código** –asegúrate de que no hay nadie viviendo en el solar antes de usar el truco– y pulsa Enter... ¡Menudo cambio!

changelotzoning dorm Convertirás cualquier vivienda en una residencia lista para ser habitada; también permite que sea otro tipo de edificio.

» **Prueba también** los siguientes códigos y verás lo que ocurre. ¡Nunca un edificio ha cambiado tanto!

changelotzoning greek La casa se transforma en una fraternidad.



Residencia partiendo de cero. **Si vas a crear una residencia totalmente nueva usando el truco, debes estar muy atento para cumplir todas las necesidades de tus Sims.**



Lo que sobra es diversión. Ya que estamos creando la mejor residencia para tu Sim, no te olvides de llenarla de máquinas y objetos de habilidades para que tus estudiantes le saquen el mayor partido a su tiempo libre.

changelotzoning secretsociety Se transforma en una sociedad secreta.
changelotzoning community Se transforma en una zona comunitaria.
changelotzoning residential Se transforma en una residencia privada.

En la práctica

LAS REGLAS

Ya hemos descubierto la forma de diseñar una residencia desde cero, o modificar una existente, sin limitaciones. Pero para que un edificio de este tipo sea útil, tienes que respetar unas normas.

La más importante es que **no debes** cambiar el **diseño de los muros** de las habitaciones una vez que los Sims han comenzado a vivir en ellas.

También tienes que tener cuidado con las **puertas de los dormitorios**. En las residencias, las habitaciones pertenecen al primer Sim que toca su puerta. Entonces se coloca una foto del dueño en la entrada y éste tiene la opción de cerrar con llave, para que nadie más pueda entrar. Por tanto, cuando diseñes una residencia, vigila cómo colocas las puertas. El lado que contiene la foto debe estar en el exterior de la habitación. No pongas más de una puerta por dormitorio y no se te ocurra colocar una en los servicios, porque los Sims no podrán usarlos bien.

Finalmente, para que los universitarios puedan cumplir todas las tareas necesarias para el **mantenimiento** es obligatorio que incluyas en la **cafetería** una serie de elementos que son imprescindibles: luces, teléfono fijo, cubo de la basura o compresor, encimeras –para colocar la comida ya preparada que se encargarán de servir los camareros–, cocina-horno, aspersor de techo encima de la cocina, lavaplatos y mesas de autoservicio. Con todo este equipamiento... ¡Ya está a punto tu cafetería! ■

En dos palabras

1. En principio, el juego sólo te permite cambiar ciertos elementos decorativos en las residencias universitarias.

2. Entra en el Modo Construir, activa la ventana de trucos e introduce el código para modificar tu residencia sin límites.

3. Si quieres una residencia nueva, construye una casa y conviértela en residencia con el correspondiente código.

4. Cuida que la residencia cumpla las reglas precisas para que pueda funcionar.



¡Esta es mi puerta!. Ten mucho cuidado de no realizar cambios en paredes y puertas una vez estén viviendo allí los Sims estudiantes o se montará un barullo de cuidado.

¡Las nuevas herramientas

"Modo Construir" en Universitarios

«Universitarios» incluye nuevas opciones para diseñar casas y zonas comunes que también podrás usar en los edificios de los otros juegos. Vamos a verlas en detalle.

Columnas de varios niveles



En el juego principal, construir un segundo piso es una tarea complicada. Cada columna sólo puede sujetar un nivel, así que sólo es posible levantar un segundo piso si antes has construido otro debajo. En «Universitarios», dentro del apartado Varios del Modo Construir, encontrarás las nuevas columnas de varios niveles, pensadas para sujetar directamente un suelo en el segundo nivel, además de varios suelos con una única columna. Simplifican mucho la construcción de plantas elevadas.

Columnas con arco



Si echas un vistazo a la sección Varios del Modo Construir, verás un nuevo tipo de columna con arco. Se utiliza para conectar varias columnas entre sí mediante vigas rectas o curvas. Es muy útil si quieres colocar una plaza, o sostener una balconada. Para crear las conexiones sigue los siguientes pasos:

- Coloca una columna en el lugar donde desees comenzar la construcción. -En línea recta –no funciona en diagonal-, y con una baldosa de separación, pon otra columna idéntica.
- Repite el proceso. Si lo has hecho bien, automáticamente aparecerá un arco que unirá ambas columnas. Repite el proceso todas las veces que sean necesarias, para construir la plaza o la columnata.
- Ten en cuenta que estos arcos no sustituyen a las puertas, así que dos salas separadas por columnas arqueadas seguirán siendo una única habitación.

Pared sin suelo



Puedes construir una pared encima de otra, sin que haya un suelo entre ellas, para tener paredes altas.

- Levanta una pared hasta la altura máxima que permite el primer nivel.
- Pulsa el botón "subir piso" del Panel de Control y, desde una esquina superior de la pared, arrastra hacia un lateral para edificar el segundo muro. La única condición imprescindible es que se sitúe encima de la anterior. Después puedes poner un suelo arriba del todo y colocar una escalera que suba directamente al segundo piso, sin necesidad de diseñar el primero. ¡Acabas de construir tu primera casa elevada!

Puertas y arcos



En el Modo Construir, busca el icono Puertas para localizar una nueva variante, la de Puertas y Arcos de Varios Niveles. En este catálogo encontrarás dos diseños de puertas gigantes que ocupan dos pisos, ideales para decorar construcciones de cierto tipo, como pueden ser un palacio o una biblioteca. Para poder instalar estos enormes portones, tienes que construir una pared sobre otra pared sin suelo –es decir, que cubran dos pisos-, pero estableciendo un mínimo de cinco baldosas de largo.



¡Participa

Si has descubierto algún truco para crear zonas recreativas irresistibles, discotecas salvajes o cualquier otra cosa que se te ocurra, no dudes en escribir al buzón de esta revista. ¡Te esperamos!

revistasims@axelspringer.es
Revista Oficial de Los Sims™
c/Los Vascos, nº 17
C.P. 28040. Madrid.

Diversiones nocturnas

Diseña tu centro de ciudad

El Centro Urbano está plagado de restaurantes, discotecas, boleras, y otros lugares de diversión. ¿Te apetece darle un toque personal?

Las claves para aprovechar bien el espacio

Dale marcha a tu garaje

¡Por fin los Sims pueden salir de casa en su propio vehículo! Pero ahora hay un nuevo problema, ¿dónde aparcas el coche? Vale, el garaje ocupa mucho espacio, pero siempre se le puede sacar provecho si se usa la imaginación...

¡Hazlo tú mismo!

Rentabilizar espacio. Ya que vamos a ocupar una parte del jardín con el garaje de nuestro coche, por lo menos intentaremos sacarle partido construyendo en la parte superior una terraza en la que tomar el sol, hacer una barbacoa... ¡o el mejor fiestón de la ciudad!

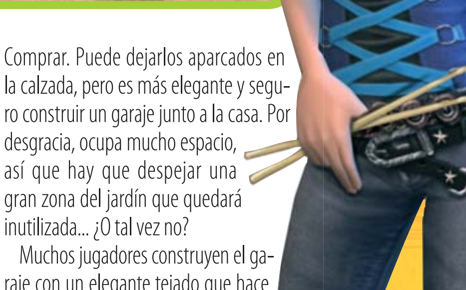


Los preparativos

Las súplicas de los aficionados se han hecho realidad: ¡los Sims tienen coche propio! Se acabó el tener que llamar por teléfono a un taxi y esperar una hora para viajar a la zonas recreativas, o depender del coche compartido para trabajar.

Una familia de Sims puede comprar varios coches en la tienda del Modo Comprar. Puede dejarlos aparcados en la calzada, pero es más elegante y seguro construir un garaje junto a la casa. Por desgracia, ocupa mucho espacio, así que hay que despejar una gran zona del jardín que quedará inutilizada... ¿O tal vez no?

Muchos jugadores construyen el garaje con un elegante tejado que hace juego con el de la casa, pero si cambias el techo para poner un suelo plano podrás usarlo como terraza. Nosotros hemos aprovechado para colocar unos instrumentos... ¡y montar una fiesta!



[1]

Paso 1

DESPEJAR Y ALLANAR

Ten en cuenta que la calzada que da acceso al garaje tiene que estar conectada con la carretera. Necesita doce baldosas libres junto a la carretera, y al menos dieciséis baldosas de largo, en el interior del jardín. Además, deberás dejar dos baldosas alrededor para que puedan pasar.[1] Accede al **Modo Construir**, selecciona el icono con forma de **Mano**, y con la tecla **Suprimir** (o **Del**) quita todas las flores y objetos que estorben. A continuación activa el icono **Terreno** y usa las herramientas **Suavizar** y **Nivelar** para allanar el suelo.

Paso 2

LA CALZADA

Entra en la sección **Garaje** del **Modo Construir** y elige una calzada. Hay varios modelos diferentes, pero tan sólo se diferencian en el material. Colócala pegada a la carretera. Con la calzada es suficiente para aparcar el coche familiar de tus Sims, pero si quieres construir un garaje, tienes que añadir una **Extensión de la Calzada** justo encima de ella.





Recuerda en donde has unido ambas piezas, porque a continuación deberás colocar, justo en esa unión, la puerta de garaje. Pincha en el icono de **Puerta**, para elegir entre varios modelos.



Paso 3

LA CASETA

Es el momento de construir la caseta en la extensión de la calzada, usando las herramientas tradicionales. Con la herramienta **Pared**, pon los muros. Selecciona recubrimiento de pared para forrarla con piedras o ladrillos.

En el techo, accede a la sección de **Suelos** para colocar unas baldosas



¿Vas a permitir que un cochazo tan alucinante como el que tienes se ensucie y corra el peligro de que lo robe un caco? ¡Ni soñarlo! Sigue con atención nuestro "Hazlo tú mismo" para construirle un garaje a medida...

llamativas que hagan destacar tu terraza y dejen bien claro tu buen gusto.



Después entra en **Varios** y activa la herramienta **Vallas**. Bordea todo el techo para construir la terraza menos una baldosa, en la que colocaremos la escalera.



Por último, entra en la sección de **Escaleras**, elige **Escalera de Conexión**, pincha en la baldosa sin valla, y arrastra la escalera hasta el suelo. Una barandilla le dará el necesario toque final.

Paso 4

DISFRUTA DE LA FIESTA

Ya sólo queda aprovechar la terraza para colocar una bañera de burbujas, un telescopio o, tal y como hemos escogido nosotros, varios instrumentos musicales. Un par de palmeras para decorar la entrada... ¡Y listos! Es el momento de acceder a la tienda del Modo Comprar, y elegir el coche que más te guste, y que al mismo tiempo te puedas permitir.

Puedes dejarlo en la entrada del garaje, pero cada vez que su dueño llegue de trabajar, se ocupará de aparcarlo dentro. Consulta la sección de Guías y Trucos de «Los Sims™ 2 Noctámbulos» para conocer los secretos del coche familiar. ■

En dos palabras

1. **Allana el terreno necesario para construir una calzada.**
2. **Traza la calzada y una extensión, colocando en la unión de ambas la puerta del garaje.**
3. **Construye una caseta, elige baldosas para el techo, rodéala con una barandilla y conecta una escalera.**
4. **Equipa tu flamante terraza con lo que quieras, según el uso que le vayas a dar.**



Por algún lado hay que subir... Al colocar la barandilla sobre el techo de tu garaje, no te olvides de dejar un hueco en el centro de un lateral para añadir una escalera.

¡Las nuevas herramientas

"Modo Construir" en Noctámbulos

La segunda expansión de «Los Sims™ 2» incluye numerosas novedades en el Modo Construir. Algunas no están documentadas en el manual, así que, a continuación, vamos a repasarlas:

» Nuevos tamaños de solares: Ahora puedes elegir más tamaños de suelo para edificar: 2x2, 2x3, 2x4, 3x1, 5x2, 5x6.

» Dos nuevos terrenos para construir vecindarios: Tierra y hormigón. Para seleccionarlos, pincha en el botón Crear Nuevo Barrio en el menú principal –también sirve un Centro Urbano o Universidad– y elige un escenario. A continuación aparecerá un menú para seleccionar el tipo de terreno: frondoso, desértico y los nuevos Tierra y Hormigón. Sólo tienen una función estética, pero cambiarán por completo las vistas desde el exterior de la casa.

» Casas clonadas: En «Los Sims™ 2» y «Los Sims™ 2 Universitarios», cuando colocas una casa del Cajón en el barrio, desaparece. En «Los Sims™ 2 Noctámbulos» utilizas una copia, y el original permanece en el Cajón. Eso sí, ten en cuenta que sólo ocurre con las casas vacías, si están habitadas no se pueden copiar...



» Nuevas paredes y suelos. Más de 300.



» Nuevos objetos comunitarios: Encontrarás un nuevo mostrador, carteles, dos nuevos altavoces, un horno para los restaurantes, un podio, y un estante para comprar perfume, entre otros.

» Herramienta "Suavizar": Para alisar un terreno sin dejarlo totalmente llano.

» Baldosas inclinadas: Ahora puedes colocar piedras planas o baldosas en ciertos terrenos inclinados.

» Arcos edificables: Ya es posible colocar flores u otros objetos bajo un arco.



» Piscinas mejoradas: Si instalas «Los Sims™ 2 Noctámbulos» podrás colocar "islas" en mitad de una piscina. Simplemente, pon el cursor en medio, pulsa la tecla CTRL y arrastra para crear la isla. Puedes poner una escalera, un trampolín, una hamaca, una barbacoa...

También hay una herramienta para construir piscinas con muros diagonales, aunque las escaleras, las luces y los trampolines sólo pueden estar en paredes rectas.





El sitio perfecto para impresionar a tu pareja

Construye tu restaurante

En el Centro Urbano, los Sims pueden llevar a su pareja a los nuevos restaurantes para disfrutar del menú y la conversación. Son perfectos para subir puntos en una cita, pero hay que diseñarlos correctamente.

¡Hazlo tú mismo!

Restaurante a la carta. ¿No estás satisfecho con la oferta hostelera de tu ciudad? No hay problema, la solución es tan fácil como crearte el restaurante ideal. Es más fácil de lo que parece y lo mejor es que... ¡siempre sabrás donde están situados los servicios!





¿Dónde está el servicio? Los servicios deben de colocarse lo más lejos posible de las mesas en las que comeran los Sims, y lo mismo se aplica a la cocina. ¡Pero tampoco coloques la cocina junto a los servicios!

Los preparativos

La principal novedad que aportan los restaurantes de «Los Sims™ 2 Noctámbulos», es que los Sims pueden comer cualquier tipo de comida sin necesidad de saber cocinar. También son un lugar de visita obligada para quedar bien en una cita e **impresionar a la pareja** con el menú o las charlas entre bocado y bocado. Consulta la sección Guías y Trucos de «Noctámbulos», para conocer cómo funciona un restaurante.

Diseñar un establecimiento de este tipo es sencillo, si sabes lo que hay que incluir para que la cita sea perfecta y la cadena formada por el anfitrión, los camareros y el cocinero funcione a la perfección. De ello dependerá, entre otras cosas, el **éxito** o fracaso de tu **cita**. Vamos a verlo en detalle...

Paso 1

CONSTRUIR EL LOCAL

Los restaurantes pueden colocarse en el Centro Urbano o en cualquier zona comunitaria del vecindario. Puesto que estamos trasteando con «Los Sims™ 2 Noctámbulos», en nuestro práctico vamos a construir un **coqueto restaurante** en el Centro.

Comenzamos accediendo a la vista del Centro Urbano y pinchamos en el icono de **Solares y Casas**, para elegir un solar vacío. Conviene que sea grande porque vamos a tener que incluir muchas cosas. No te olvides de marcarlo como solar comunitario, si no no podrás construir una cocina profesional. Con la herramienta **Cimientos y Plataformas** del **Modo Construir**, levantaremos los cimientos y con **Suelo** elegimos y colocamos una bonita baldosa.



A continuación, pincha en **Herramienta de Pared** y traza los muros del local. Con **Recubrimientos de Pared**, la decoración. Hemos optado por uno de los nuevos **Papel de Pared** que se incluyen con «Noctámbulos» para las paredes interiores, y una elegante piedra para el exterior.

Finalmente, con la herramienta **Puertas y Ventanas** podrás coloca ambos elementos. También hemos usado **Escalera de Conexión** para poner unos pequeños escalones frente a la entrada del restaurante.



Paso 2

LOS DEPARTAMENTOS

Para que el restaurante funcione, debe de tener unas instalaciones con unos **elementos indispensables**. Por ejemplo, hay que instalar una cocina y unos servicios en salas separadas.

Decide mentalmente en dónde pondrás las mesas, y coloca la cocina y los servicios en el lugar opuesto –tampoco deben estar juntos–. Las esquinas del local son un buen lugar. En el caso de los servicios, divídelos con un muro y pon una de las nuevas puertas para chicos, y otra para chicas. Los vas a encontrar en la sección de **Puertas y Ventanas** del **Modo Construir**. Después entra en **Saneamientos** y coloca en tus nuevos servicios unos urinarios, un lavabo y una ventana.

La cocina requiere unas paredes, una puerta que no estorbe, y el mueble "Cocina Tempestad de Fragor", que encontrarás en el apartado **Cocina**, en la sección de **Electrodomésticos**. También debes colocar una encimera con un fregadero y, si quieres, como elemento de decoración, el objeto "Accesorios Irresponsables de Cocina". Pon además un aspersor para incendios que encontrarás en **Varios**.

Paso 3

LOS UTENSILIOS

El siguiente paso consiste en **organizar el bar**. Es muy útil para reforzar una cita con una copa rompiendo el hielo, antes de sentarse a cenar. El mueble de bar está en la sección **Varios** del apartado **Compras**.

Para formar la barra, tienes que usar muebles de cocina con el frente hacia el interior del bar, mirando al lugar en el que se colocará el hipotético barman. Es importante hacerlo así, para poder poner taburetes en donde se sentarán los clientes a tomar una copa.

Un buen mueble para la barra es "Mueble de Cocina, A Veces el Hombre es una Isla". Puedes formar el dibujo que quieras, aunque nosotros hemos









Para subir al máximo la diversión, hemos recopilado combinaciones de establecimientos que te darán algunas ideas de diseño y te ayudarán a crear zonas recreativas irresistibles:

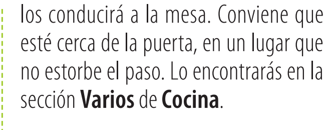
- **Restaurante intelectual:** Comida, fotomatón, ajedrez, dardos y máquina de burbujas.
- **Tienda "chic":** Ropa, revistas, colonia, probadores, kiosco de objetos portátiles.
- **Tienda joven:** Ropa, videojuegos, probadores, televisión, máquina recreativa.
- **Night Club:** Esfera de baile, cabina DJ, fotomatón, bar y pinball.
- **Museo:** Salas con impresionantes cuadros, cafetería, bar, televisión, ajedrez, telescopio.
- **Bolera:** Pista bolos, bar, jukebox, fotomatón, pinball, revistas.
- **Música a tope:** Karaoke, restaurante, Jukebox, fotomatón.
- **Supermercado:** Fruta y verduras, colonia, videojuegos, revistas, kiosco de objetos portátiles.
- **Parque laberíntico:** Parrilla, ajedrez, fotomatón, cafetería.
- **Sala de juegos:** Mesa de póquer, ajedrez, dardos, billar, pinball, máquina recreativa, estantería de videojuegos, revistas.
- **Fiesta picante:** Bar, cabina DJ, esfera de baile, bañera hidromasaje.
- **Piscina de lujo:** Piscina, bañeras hidromasaje, puesto de colonia, ropas, dardos, ajedrez, esfera de baile, máquina de espresso.
- **Cafetería:** Bar, ajedrez, dardos, máquina de espresso.
- **Restaurante marchoso:** Comida, karaoke, jukebox, máquina burbujas.
- **Ciberbar:** Barra, ordenadores, cabina DJ, jacuzzi, esfera baile.
- **Sala de juegos para abuelos:** Bar, piano, mesas de póquer, billar.
- **Festival callejero:** Parrilla, barbacoa, distintos instrumentos musicales, fuego de campamento, máquina de espresso.



Los muebles sí importan. Un paso importante es elegir el mobiliario de tu restaurante. Cuida de que los taburetes de la barra permitan a los Sims sentarse frente al barman.

optado por una barra tradicional. No te olvides de dejar un hueco libre para que salga el camarero, y de colocar asientos alrededor, por ejemplo, el "Taburete Modelno de Papasito" situado en la sección **Cocina**, y una vez allí, dentro de la subsección **Sillas**.

Llega el momento de colocar las mesas y los asientos del restaurante. En los apartados de **Mesas y Sillas**, en **Cocina**, encontrarás varios modelos, pero asegúrate de que son de comedor. Por ejemplo: "Mesa de Comedor Buen Gusto" y "Silla de Comedor Misteriosamente Medieval". Pon varias de distintos tamaños con distinto número de sillas. Completamos el proceso colocando el podio en donde el encargado del restaurante dará la bienvenida a los Sims y los conducirá a la mesa. Conviene que esté cerca de la puerta, en un lugar que no estorbe el paso. Lo encontrarás en la sección **Varios** de **Cocina**.



LA DECORACIÓN

El último paso se centra en darle un toque atractivo al restaurante. Pulsa el botón **Alternar Día/Noche** para activar la ambientación nocturna (que es cuando tendrán lugar las citas) y coloca luces y fluorescentes hasta iluminar todo el recinto. Pon también el objeto "Lámpara votiva de Sobremesa" en cada una de las mesas.

Aprovecha los nuevos objetos que incluyen «Los Sims™ 2 Noctámbulos» para decorar el local como se merece: el "jukebox" al fondo, la tele colgante "Televisor de 27 pulgadas de Brazomóvil" junto a la barra, y algunos cuadros y alfombras. No te olvides de acceder a la sección **Tejado** del **Modo Construir** para colocar uno. También puedes poner algunos árboles y plantas en la entrada. Con todo esto ¡ya hemos terminado!

La prueba de fuego vendrá cuando invites a un grupo de Sims. Si has colocado todos los elementos automáticamente aparecerán en el restaurante un encargado en el podio, un cocinero, un camarero y un barman en la barra. A disfrutar de la cena... ¡Pero cuidado que no se te marchen sin pagar la minuta! ■







Enciende los focos... Es importante saber cómo quedará el restaurante iluminado por la noche, que es cuando tienen lugar las citas románticas. Utiliza para ello Alternar Día/Noche.



En dos palabras

1. Levanta los cimientos y el suelo de tu restaurante en un solar comunitario.
2. El restaurante necesita unas instalaciones mínimas, como una cocina equipada y unos servicios separados.
3. Coloca una barra y unos taburetes, así como las mesas y sillas del restaurante.
4. Decora a tu gusto el local y prueba la ambientación nocturna. ¿Ya está todo listo? Invita a un grupo de Sims y ¡buen provecho!

Porque quieres una vida más Sim...

Sim Sorteo

¡Participa y consigue regalos geniales de Los Sims™ 2!

Tienes los juegos, instalas el contenido del CD, sigues los tutoriales... ¡pero todavía te falta algo para hacer tu vida más Sim! ¿Tienes la cámara de fotos o el reloj? ¿Ves la tele sentado en un sillón hinchable Sim? ¿Aspiras a probar «Los Sims™ 2 Abren Negocios» lo antes posible? ¡Pues lo tuyo es el Sim Sorteo!

10 Cámaras de fotos

15 Relojes de Los Sims™ 2



13 Juegos para PC Los Sims™ 2 Abren Negocios


¡PARTICIPAR ES FÁCIL!
¡Envía un SMS desde tu móvil y gana uno de los premios que sorteamos!
2 Sillones Hinchables
10 Creative® Webcam Vista Plus
CREATIVE
10 Altavoces portátiles Creative® Travel Sound 250
POWER
OFF
ON
BASES DEL CONCURSO
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 15 Febrero 2006
En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección: C/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5959 desde tu móvil poniendo la palabra: SIMSORTEO seguido de un espacio y tus datos personales.
SMS
CREATIVE



¡Llega la nueva expansión!

Los Sims™ 2 Abren Negocios

Escoge entre un montón de proyectos para iniciar tu empresa, abre una modesta tienda y continúa tu expansión con más locales en la ciudad. ¡Con suerte podrás hacer una fortuna!

En «Los Sims™2 Abren Negocios», tus Sims se convierten en verdaderos empresarios: pueden abrir tiendas de ropa, flores, electrodomésticos, robots o golosinas, y contratar empleados y encargados. ¡Pero eso es sólo el principio de tu carrera ermpresarial!

¿SABRÁS ABRIRTE CAMINO?

Llevar un negocio no es fácil: tendrás que montar la tienda, haciéndola atractiva para los clientes y entrenar a tus empleados para que rindan a tope, fabriquen productos de calidad y vendan el género al mejor precio. Deberás desarrollar tu olfato como empresario y aprender a distinguir a los trabajadores que son eficientes de aquellos que sólo hacen el vago. Incluso, si te descuidas, ¡algunos empleados te robarán género o el dinero de la caja registradora, debes vigilar bien tu negocio!

Dirige bien tu empresa y ganarás el suficiente dinero para montar nuevos negocios y extender tu franquicia hasta convertirte en el dueño de media SimCity. ¿Cuándo? ¡Muy pronto, el uno de marzo!

¿Sabías que...

... el nombre de la expansión, «Los Sims™2 Abren Negocios» fue propuesto por los propios fans a través de un concurso que EA organizó el pasado mes de noviembre?

¡ojo a los detalles

Monta tu propio negocio
Compra un solar, elige el tema de la tienda y coloca con cuidado los estantes para atraer a la clientela. Floristerías, panaderías, bares deportivos, salones de belleza, restaurantes... ¡Hay de todo!

Contrata a los trabajadores
Deberás formar tu plantilla de currantes eligiendo a los que tienen mayores habilidades. Enséñales a hacer una buena venta, quédate con los mejores y despide sin compasión a los más vagos.

Construye tus propios productos
Entrena a tus empleados más manitas para que fabriquen juguetes, artesanía o los inventos más estrafalarios que hayas visto jamás. ¡Incluso robots que limpian la casa y echan a los cacos!

Conviértete en todo un empresario
Ajusta los precios con inteligencia y tras estudiar debidamente la situación del mercado, sube el sueldo a quien se lo merezca y cuida a tus mejores clientes ofreciendo diversos alicientes como descuentos o un eficaz y rápido servicio de reparto a domicilio.

¡Más de 125 nuevos objetos!
No faltarán las cajas registradoras, atractivos estantes y rótulos para decorar... ¡Todo lo que necesitas para tu tienda! Pero no te pierdas tampoco los desternillantes disfraces de gorila, ninja o caballero medieval que los empleados vestirán para atender a los clientes. Y, al fin, ya puedes decir adiós a las cansinas escaleras. ¡Han llegado los modernos ascensores a SimCity!





El nacimiento de un imperio financiero. Los buenos empresarios empiezan desde pequeñitos: los niños podrán montar su propio rastrillo para vender limonada y toda clase de objetos de segunda mano.



Formación a cargo de la empresa. Entrena a tus empleados para que sean amables con los clientes y consigan vender el producto al mayor precio posible. ¡Sólo así serás el empresario más rico de la ciudad!



Estudio de mercado. Observa lo que le gusta a la gente y decide los precios y el contenido de los estantes: ¿Mejor productos populares a precios de auténtico saldo o artículos de lujo para los Sims más ricos?

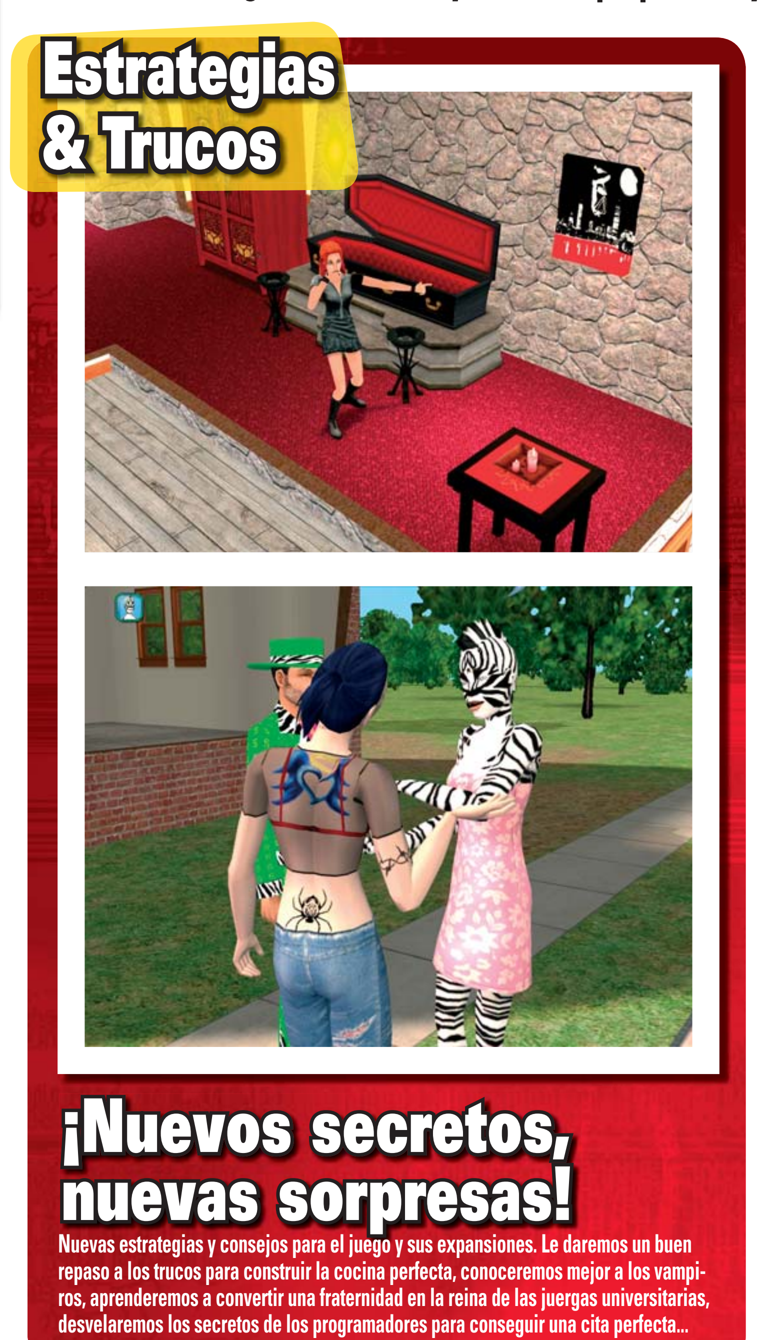


Avance
En el próximo número

En el próximo número...

Nuestra aventura con los Sims acaba de comenzar. En nuestro próximo número tendrás más noticias, estrategias, desafíos, descargas exclusivas, y todas las propuestas y los trucos enviados por los lectores. ¡Te esperamos!

Estrategias & Trucos



¡Nuevos secretos, nuevas sorpresas!

Nuevas estrategias y consejos para el juego y sus expansiones. Le daremos un buen repaso a los trucos para construir la cocina perfecta, conoceremos mejor a los vampiros, aprenderemos a convertir una fraternidad en la reina de las juergas universitarias, desvelaremos los secretos de los programadores para conseguir una cita perfecta...

BricoSims



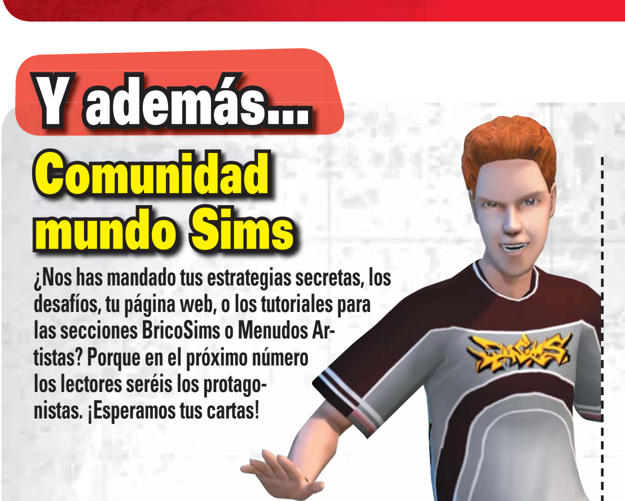
¡Cambia aún más detalles del juego!

Gracias a la expansión «Los Sims™ 2 Noctámbulos», los Sims pueden ver el paisaje que les rodea desde el jardín. Vamos a aprovecharlo para aprender a modificar el terreno de un barrio y añadir elementos decorativos que darán un toque espectacular al vecindario. También diseñaremos puentes en forma de herradura, cascadas... ¡y mucho más!

Y además...

Comunidad mundo Sims

¿Nos has mandado tus estrategias secretas, los desafíos, tu página web, o los tutoriales para las secciones BricoSims o Menudos Artistas? Porque en el próximo número los lectores seréis los protagonistas. ¡Esperamos tus cartas!



En el CD

Si no tienes conexión a Internet o te aburre buscar en la web oficial o en las de los fans, estás de enhorabuena. En nuestro CD está todo lo necesario: parches, objetos, personajes y casas; descargas de los fans, los Desafíos que proponemos en la revista... ¡Y mucho más!

Nuevos Desafíos

¿Podrás convertir el barrio en un reino medieval con reyes, nobles y plebeyos? ¿Pueden un vampiro, un alienígena y un zombie convivir y compartir la aspiración "Queso Fundido"? ¡Los próximos desafíos prometen mucha diversión!





"REVISTA OFICIAL DE LOS SIMS™ 2" Y SUS EXPANSIONES
Depósito Legal M-51161-2005

"REVISTA OFICIAL DE LOS SIMS™ 2" es un producto editado por Axel Springer España S.A.,
publicado con la autorización de Electronic Arts.

Todo lo que necesitas saber sobre Los Sims™ 2 y sus expansiones

Lleva a tu pandilla de marcha nocturna • Conoce a todos los personajes del juego • Construye tu propio barrio • Los mejores trucos y consejos • Las descargas que no te puedes perder • Vive a tope en la Universidad • Organiza la velada más romántica • Diseña piscinas alucinantes

Los juegos



Todos lo que necesitas saber sobre «Los Sims™ 2» y sus expansiones

- DESCUBRE LOS SIMS. Las claves de una saga imprescindible
- ¡ASÍ SERÁN «LOS SIMS™ 2 ABREN NEGOCIOS»! Las primeras imágenes de la nueva expansión

Juega a vivir



Estrategias y trucos para ser un jugador total

- CONSEJOS AVANZADOS para «Los Sims™ 2»
- BÚSCATE LA VIDA en «Los Sims™ 2 Universitarios»
- DALE MARCHA a «Los Sims™ 2 Noctámbulos»

A tu manera



Personaliza tus Sims y crea personajes tan únicos como tú

- UN TOQUE PERSONAL. Tatuajes y diseños de moda
- CÁMBIALO TODO. Construcciones a medida

Revista Oficial de Los Sims™ 2 Nº 1

EA MAXIS